

P ギルティギア2 オーヴァチュア 設定資料集



- B 3 ギルティギア2 オーヴァチュア 設定資料集

9 "784797"394870" >

© ARC SYSTEM WORKS

# GUILTY GEAR 2 - OVERTURE-設定資料集



GUILTY GEAR 2 OVERTURE - MATERIAL COLLECTION









➡ 「ギルティギア2 オーバーチュア オリジナルサウンドトラック Vol.2」 パッケージイラスト
サウンドトラックのジャケットは、いつもゲームのキャラクターのコスプレをもた女性をモチーフに描いています。今回はヴァレンタインのコスプレです。「エロすぎんじゃねぇか?」「ギリギリじゃねぇか]みたいなご指摘もあり、反省しています。(石波)



💠 「ギルティギア2 オーパーチュア コンプリートガイド」カパーイラスト カメラアングル的な構図と一枚絵としての"まとまり感"を意識して描いたイラストです。見どころはデニム生地的な装飾で、「これはオレだけのものだぞ」と主張しようかと(笑)。今後はこの装飾を自分の中で昇華させていきたいと思っています。(石波)







### CONTENTS

### 【イラストギャラリー】

本書描きおろしカバーイラスト	2
「GUILTY GEAR 2 -OVERTURE-」パッケージイラスト	3
「GUILTY GEAR 2 -OVERTURE-」海外版パッケージイラスト	4
「ギルティギア2 オーバーチュア オリジナルサウンドトラック Vol.2」パッケージイラスト	5
「ギルティギア2 オーバーチュア コンプリートガイド」カバーイラスト	6
	本書描きおろしカバーイラスト 「GUILTY GEAR 2 -OVERTURE-」パッケージイラスト 「GUILTY GEAR 2 -OVERTURE-」海外版パッケージイラスト 「ギルティギア2 オーバーチュア オリジナルサウンドトラック Vol.2」パッケージイラスト

【ソル=バッドガイ設定資料】	1	【イズナ設定資料】	
ショートストーリー	10	ショートストーリー	44
ソル=バッドガイ	12	イズナ	46
マスターゴースト	16	マスターゴースト	48
キャプチャー	17	キャプチャー	49
ザ・ドリル	18	河童	50
ブレイド	19	なまはげ	51
ペンシルガイ	20	猫又ちゃん	52
ファイヤーホイール	21	一反木綿	53
エンガルファー	22	天狗	54
ブロックヘッド	23	でいだーら/でいだーらの使い	55
クィーン	24	お雪	56
ハンチバック	25	<b>和</b>	57
ギガント	26	だるま	58
【シン設定資料】		【Dr. パラダイム設定資料】	
ショートストーリー	28	ショートストーリー	60
シン	30	Dr.パラダイム	62
マスターゴースト	32	マスターゴースト	64
キャプチャー	33	キャプチャー	65
ソードマン	34	ゲロッパ	66
ガンドレットボディ	35	ローラー	67
スプリングボック	36	バウワー	68
ツイントリガー	37	レオナルド	69
ワイズマン	38	ボーンバイター	70
コンヴィクトハンマー	39	スピリットシーカー/バウワーJr.	71
クワドロベイリフ	40	デュアルホーン	72
ヘヴンズリブラ	41	ゲートガンナー	73
ハミングソード	42	ココペリ	74

### ■クリエイターコメント及びキャラクターボイスについて

クリエイターコメントにある 「(石渡)」 の記述は、本作のゼネラルディレクター石渡太輔氏によるもの。 同じく「(本村)」 の記述は、リードデザイナー本村純也氏によるものです。また、キャラクターボイスの 資料は開発時のものであり、実際のゲーム中で使われていないものも含まれています。

【ヴァレンタイン設定資料】	
ショートストーリー	76
ヴァレンタイン	78
マスターゴースト	81
キャプチャー	82
キャンディ	83
ガトースキン	84
P・ブラマンジュ	85
シャルロット	86
ミルフィーユ/チェリー/チェリーハチェット	87
エクレア	88
Missティラミス	89
ブラウニー	90
F a h-tob R. a bank illia P N	
【カイ設定資料】	
ショートストーリー	92
カイ=キスク	94
In Justin . His helderlot 1	
【レイヴン設定資料】	
ショートストーリー レイヴン	98
V172	100
【あの男設定資料】	
あの男	102
ショートストーリー	104
【参考資料】	
マスターゴースト	108
キャプチャー	109
サーヴァント	110
その他のスケッチ	115
ステージ	116
インタビュー	124
再録版「ギルティギアギグ」	
イラストギャラリー	106

### ■キャンペーンモード:ストーリーダイジェスト

アクションとリアルタイムストラテジーの融合による、新ジャンルの対戦ゲームとしてリリースされた「GUILTY GEAR 2 -OVERTURE-」。その見どころのひとつに、主人公ソル=バッドガイを中心に繰り広げられる戦いの物語を描くキャンペーン(ストーリーモード)がある。本作を未だ体験していない 読者のために、下にキャンペーンのあらすじを掲載した。本書の各種設定資料をより深く楽しむための一助としてほしい。

タイトル	あらすじ
#0「ざらつき」	賞金稼ぎの旅を続けるソル。キャンプにて「あの男」の影を振り払うように黙々と剣を振るうソルに、旅を共にする少年シンがうるさいとかみつく。
#1「その影ははばからず」	厳重に管理されている GEAR たちが消失する不可解な事件が発生。それと同時にカイが治めるイリュリアに「ヴィズエル」と呼ばれる謎の軍勢が出現する。
#2「目覚ましはいつも、不意に鳴く」	ヴィズエルに圧倒されるイリュリア軍。その頃、ソルたちの前にも同じ手の者が立ちはだかるが、イズナと名乗る人外の者の助けによって撃破に成功する。
#3「昨日の陽は昨日の空」	イリュリアに急行すべく、イズナの転移法術によって黄泉平坂を進むソルたち。しかし、ヴィズエルの手によって洗脳されたイズナの仲間たちが襲いかかる。
#4「知れど、見えず」	イリュリアはすでにヴィズエルの手に堕ちていた。事件の首謀者として姿を現した少女は、ソルにとってどこか見覚えのある額をしていた。
#5「戦史は、養錬を見つめ」	血の匂いで満ちた域内。玉座には封印されたカイの姿があった。そこに、永きにわたるソルの宿敵「あの男」の側近であるレイヴンが現れる。
#6「芽吹く鍵穴」	「饑」を求めて執拗にイリュリアを襲うヴァレンタイン。サーヴァント召喚の術を身につけたソルは、彼女をあと一歩まで追い詰めるも取り逃がしてしまう。
#7「皮肉にも賢者」	シンに留守を預け、イズナとともにガニメデに向かうソル。カイを教うため、彼は GEAR たちを率いる Dr. パラダイムに半ば脅迫に近い形で助力を求める。
#8[季]	Dr. パラダイムの見識の高さに繋かされるソル。一刻も早くイリュリアに連れ帰りたいところに、ガニメデの GEAR を狙うヴァレンタインが現れる。
#9「黄泉平坂」	カイ教出が優先事項と判断した Dr. パラダイム。彼を教う手だては黄泉平坂に隠した自身の研究スコアにあると言う。ソルはスコアの回収をめざす。
#10「誰が為に剣、わが手に」	スコアを回収し、イズナの仲間の洗脳を解くことに成功したソルたちはイリュリアへ急ぐ。そのころ留守を預かるシンは言いようのないいらだちを覚えていた。
# 11 「差し伸べても」	封印を解かれた力イ。臣民の犠牲を悔やむ父の姿に、息子であるシンは激しく憤り外に飛び出す。複雑な父子の関係を察し、彼を迫う者はいなかった。
# 12 「私歌はまばゆく」	再びイリュリアに現れたヴィズエル。シンは怒りに任せて一人立ち向かう。しかし、それは「臓」たる資質を持つシンを捕らえる罠であった。
#13「楽園と呼ばれた橋」	控数されたシンを助けるべく、ヴァレンタインのあとを適うソルとイズナ。 嬢に残るカイと Dr. パラダイムたちの前にヴィズエルの大群が刻々と迫り来る。
# 14 「昼行灯(ひるあんどん)」	ベル・カント・ヴァレイに張り巡らされた陰陽結界。特異な生い立ちから攻略の術を知るイズナは、結界を解くべく地下世界を駆けめぐる。
#15「羅針盤は示さず、ただ咆えた」	ソルはシンの身柄を無事に確保するも、すでにキューブ進入の「鱧」となる GEAR 細胞をシンから手に入れたヴァレンタインはバックヤードへと姿を消してしまう
# 16「静かな實に光をともし」	迫り来るヴィズエルの大軍。 追跡もここまでと思われたそのとき、イリュリア軍を率いたカイが教授に現れる。遂に父子が並び立つ。
#17「魔人」	突如現れた「あの男」。思わぬ宿敵の登場に体を置わせるソルだったが、世界を教うため「あの男」によって開かれたバックヤードの扉に足を進める。
#18「少女誕生」	バックヤード。ソルがキューブを破壊する時間を稼ぐために、シンとイズナ、Dr. パラダイムが巨大なマシンと化したヴァレンタインを相手に決死の戦いを携む。
#19「序曲 -OVERTURE-」	ソルたちの活躍でキューブ進入を阻止されたヴァレンタインは暴走する。ソルは彼女との決着を付けるために、一人バックヤードに残る。
# 20「カーテンコール」	ヴァレンタインを倒し、世界は教われたが、すでにバックヤードの扉は閉じられた。ソルが現世に帰る手立ては尽きたかのように思われたが。

# SOL BADGUY

ソル=バッドガイ



戦士としての顔はもちろん、科学者としての一面を持つソル。 彼のトライブは、メカニカルなマシンをモチーフにしたもので構成されている

### CONTENTS

描きおろしイラスト

オリジナル・ショートストーリー

ソル=バッドガイ

マスターコースト

キャフチャー

ザ・ドリル

ブレイド

ペンシルガー

ファイヤーホイール

エンカルファー

ブロックヘット

クィーン

ハンチバック

ギガント



### 比類なき懺悔

遠くない将来、世界の新首都になると目される近代建 築が立ち並ぶ都市イリュリア。

賞金稼ぎとして全体兵器を狩ることを生業とする 男——ソル=バッドガイが知人の要請に応じてこの地 を訪れたのは年の瀬も差し迫る冬の時期であった。

「…この先の聖堂にいると思います」

説明を終えた女性は最後にそう結び「どうか、あの人を…」と付け加えて深々と頭を下げた。リボンで束ねられた長い髪が揺れてサラサラと背中から響れる。

### 「面倒くせぇな…」

仏丁面のまま、ソルは淡白な言葉を返した。特に不機嫌なわけではない。彼を知る者であれば、その様子は普段と変わらないと感じるだろう。

#### 「…このガキが?」

ソルが視線を下方に移して言う。先ほどから女性の足元――彼女のスカートの陰に隠れるようにして自分を恐々と見上げる男の子の姿が気になっていた。見た目の年頃は三〜四歳。淡い金色の髪に陶磁器を思わせる白い肌、整った目鼻立ちと萌黄色に輝く左目。それらを上品に包み込む服装。小さな手の片方には女性のスカートを握り締め、もう片方には自分の顔ほどもある大きなぬいぐるみを大事そうに抱えていた。男の子だという予備知識がなければ女の子だと勘違いしていたかもしれない。整い過ぎた容姿からはどこか現実離れした印象を受けた。そのような総合的な美の調和の中において、一際に異質を放ち、目を引く箇所があった。右目である。

男の子の右目には不吉な何かを覆い隠すかのように眼帯が装着されていた。その一点だけが芸術的な調和を奏でる他の部分とのバランスを極端に崩し、不気味なほどに現実的だった。ソルは一瞬、瞬きを忘れ見入ってしまった。ソルの視線が気になったのか、少年と呼ぶには幼すぎる男の子は視線を逸らし、その身をさらに奥深く母の降に沈めた。

「…はい、私の…いえ、私たちの子供です。半年ほど前 に授かりました」

ソルは確信した。男の子の背丈はすでに母親の腰ほどもあり、半年前に生まれたにしてはあまりにも大きい。無論、人間の成長速度ではありえない。母親の表情が翳る。本来であれば女性の人生において最も多幸な時期の筈である。しかし、彼女はその時期において幸福の全てを享受できない状況にあった。

石畳の上をゆくソルの足取りは重い。昼下がり、上級 官僚用に区画分けされた高級住宅街の人影はまばらだ。 昼食の準備を進めているのだろうか——通り過ぎる民 家から漏れる炊煙が鼻腔をくすぐる。

入り組んだ路地を曲がると、程なくして視界が開けた。 石造りの建造物が目に入る。

木戸を開け、足を踏み入れる。室内には大きな空間が 広がっていた。中は仄暗く、空気は外界以上に乾燥して いる。上方からはわずかな光が差し込んでいた。壁面の ステンドガラスから採光しているようだ。

視線を正面に戻すと、すぐ下に聖母の像。そして―― その聖母像に向かって片膝をつき、祈りを捧げるひとり の青年の姿があった。他に人影はない。青年の傍らには 愛用の剣が置かれている。 ヤツとの再会は何年ぶりだろうか? 最後に会ったのは…。思いを巡らせているうちに足音に気付いた青年が一瞬ハッとしたように顔を上げ、振り返った。

#### [.....y]v?

その言葉には驚きと戸惑いが入り混じっていた。二人の 視線が交錯する。刹那、ソルは息を飲み、眉を顰めた。 そこにはソルが記憶していた青年の印象――カイ=キ スクの面影からはおよそ程遠い顔があった。頬は痩け生 色を失い、眼の下に大きな限を作り、唇は乾きひび割れ、 瞳には光が見えない。そして、何よりも――右目には 先ほどのシンという子供と同様に眼帯を装着していた。 「フン…なるほどな…」

呆れた様子を故意に内含させソルが声を掛けた。カイは 応えない。しばらくの静寂。二人の間を冷めた空気が包 んだ。乾燥した空気を振るわせて時刻を告げる鐘の音が 響いた時、カイが先に静寂を破った。

#### 「…何をしに…来た?」

喉が渇いているのだろうか。絞り出すように言葉を吐き 出す。

「テメェの神に頼まれたんだよ。懺悔が長すぎるってな」 「…どういう意味だ…?」

言い捨てるように呟くカイ。しかし、その言葉を待たず してソルが間合いを詰めボディブローを放つ。咄嗟に側 面に転がるように身を翻して攻撃を回避するカイ。

「な、何をするんだ、お前はっ!?」

「以前にもまして、ムカつくツラになりやがって…」 「ふざけるのも大概にしろっ!」

カイが勢いよく床を蹴り、掴みかかる。ソルはその場を動くことなく、自身に伸びてきたカイの腕を掴み上げた。「お前に…、お前に…私の正義が理解るものかっ!」一句一句を絞り出すようにカイは叫んだ。それはまるで自聞自答している響きがあった。

「テメェの正義なんざに興味はねぇんだよ!」

ソルの大剣が横薙ぎに空を裂く。咄嗟に構えた封雷剣で その攻撃を防ぐカイ。二つの剣が激しくぶつかり合い、 火花を散らし、室内に轟音が反響する。

「遊んでやる。おっと、初端っから全力で来いよ?」 カイは唇を噛みしめ、拳を握りしめた。殺気が篭もると、 にわかに封電剣に蕾が宿る。

一閃——カイの繰り出した素早い一撃を面白くないと 言わんばかりに力任せに弾き返すソル。

「懺悔はここからだ…!」

### . . . . . . . . . . . . .

数多の剣戟を重ね、二人の間合いが離れた。カイの攻撃はその殆どが避けられ、弾き返され、そして時に逆撃を受けた。元々、精神面・肉体面共に完調ではなかったカイである。疲労感を隠せず、愛剣に身を預けるようにして息を吐く。片やソルは平然そのもの、疲労は見えない。

「どうした、もう終わりか?」

「……ハァ…、ま、まだ…だ!」

気力を奮い立たせ再びカイが立ち上がる。額から噴き出 した汗が滴となって零れ落ちた。何時しかカイの顔は紅 潮し血色が戻ってきていた。眼光もまた本来の輝きを取り戻しつつある。

「ちったぁマシな顔になってきたか? …いや、まだ足りねぇな!!

「や、やめてっ!」

足下には、およそ殺伐とした場には相応しくない何かが 纏わりついていた。

「…シンっ!?」

「なんだ、ボウズ。どうした?」

シンは必死にソルの足にしがみつき、その手を離そうと しない。

「パパのこと…だいきらい…だ。けど、パパがケガするとママがなくんだ。ママをなかすやつは…ゆ、ゆるさない!」

「…そうか。小僧、俺が怖くねぇのか?」

ソルを恐れているのは一目瞭然である。今にも泣き出し そうな表情。ぬいぐるみを持つ手が小刻みに震えている。 「こ、こわいよ。だけど…ゆ、ゆるさない!」

自分の倍以上もある大男に向かって気丈に立ち向かいシンは言い放った———。

カイの手から離れ落ちた剣が床を叩く。右目から溢れ出 した涙が滴となって頬を伝った。

「やれやれ…、テメェより息子の方がよっぽど立派じゃねえか」

ソルは頭を掻いた。

### . . . . . . . . . . . . .

「ソル…ひとつ、頼みたいことがある…」 「……あァン?」

「息子を…シンをしばらく預かってくれないか…?」 「…んだと?」

「無理を承知で…頼みたい…」

突然の申し出に意表をつかれたソルはめずらしく發狠した。当の本人は二人の会話を理解しているのかいないのか、オドオドとした様子で交互に二人を見比べている。「…それが、テメェが出した答えか?」

ソルが問い返す。

「…いや違う。だが、少しだけ時間をくれないか。この 子や妻が笑える世界を創るまで…」

カイは淀みなく答えた。ソルが不敵な笑みを浮かべる。 「ふん…、どんな風に育っても文句はねぇんだな?」

### TRIBE MASTER CHARACTER SOL BADGLY

## ソル=バッドガイ

◆無骨で面倒くさがり屋。口数は少なく、必要最低限度の言葉しか口にしない。その性格はあらゆる行動に反映されていて、自ら繰り出す攻撃にも、荒削りでありながら一撃必中であるところに表現されている。人当たりは冷たいが、悪党ではない。◆100年以上もの昔、聖戦の引き金を引いた「あの男」によってギアへと改造された元科学者。過去を捨て、自らの運命に決着をつけるべく「あの男」の足跡を追う日々を過ごしている。現在はソル=バッドガイと名乗り、シンと共に旅を続けている。





#### ⋄クリエイターコメント

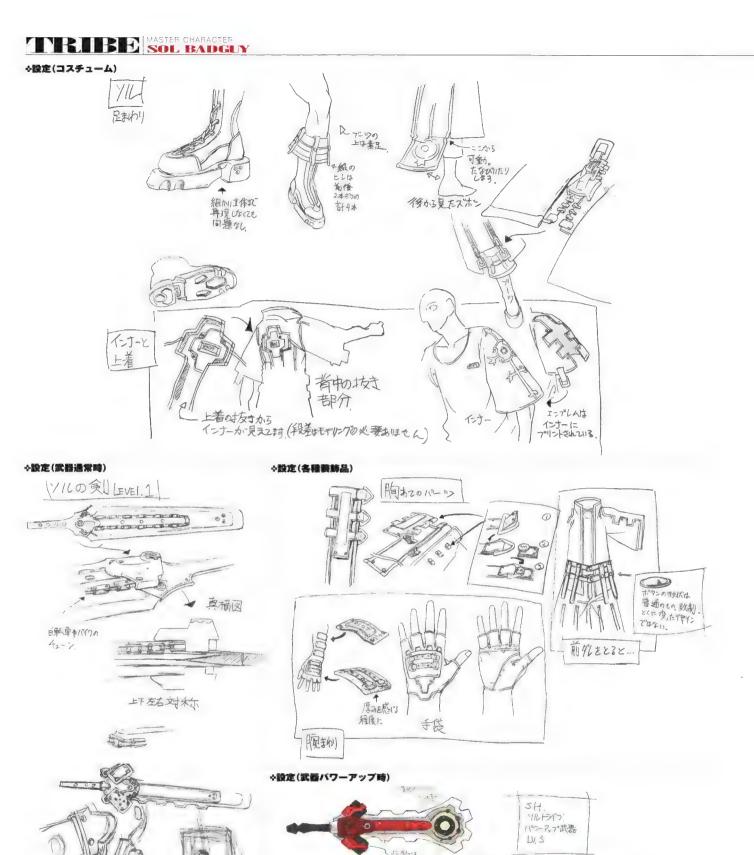
ソル自身には大きな違いはないん ですが、ナンバリング作品というこ とで衣装のデザインを見直していま す。従来の作品は非常にタイトな衣 装を身につけていますが、本作の世 界観にそぐわないんですね。そこで、 和製RPGみたいなものを意識して描 いてみました。当初はロングコート を羽織らせたりもしたんですが、シ ルエットが既存のキャラクターに似 ているためボツに……。独自性を出 そうとあれこれと試行錯誤をした結 果、袴をスネのあたりまで上げたよ うな衣装になりました。武器のカタ チも従来から変わっていますが、同 じ封炎剣です。これはソルが封炎剣 を改造しているという設定があって、 ゲームのシステムに合わせて剣がレ ベルアップしていく工程を剣自体の モデルでも見せていこう、と。最終 形態はゴツイ感じになるため、初期 段階の封炎剣はシンプルなデザイン にしています。(石渡)

格闘ゲームの頃とはガラッと印象 の異なるコスチュームになっている のが新鮮でした。同時に、ブカブカ で布生地に余裕のある衣服だったた めに、体のラインがつかみづらく、 モデリングに苦労した記憶がありま す。たしかマスターの中では一番最 初にモデリングを行ったキャラク ターでした。そのせいもあって開発 が進み技術もこなれてきたあとに見 直すと、「なんじゃこりゃ!」と。最初 のモデルは今見ると貧弱そうでひど いモンでした。開発中にも2~3回、 大幅な修正をしたキャラクターです。 おかげで最終的にはかなり存在感の ある、主人公らしいシルエットにな りました。マスター全体にいえるこ とですが、テクスチャやポリゴン数 を変にケチったのは失敗でした。もっ と豪勢に使えば良かった。(本村)

### **\*PROFILE**

OPHOFILE	
ソル=バッド	5イ〈CV:中田醤治〉
身長	182cm
体重	74kg
血液型	不明
出身	アメリカ
誕生日	不明
アイタイプ	赤
趣味	QUEENを聞くこと
大切なもの	QUEENの「シアーハート アタック」のレコード
嫌いなもの	努力、がんばること







### ⇔設定(ドラゴンインストール時)





### →キャラクターボイス

シチュエーション	ポイス
攻撃(小)	ふっ/はっ/おら/てぁ/はぁ!/おおお
攻撃(大)	でええあ! /いただき! /おりゃあ! /黙れ /邪魔だ/砕けろ!
ガンフレイム	ガンフレイム!
ヴォルカニックヴァイパー	ヴァルカニックヴァイバー! / 落ちろ! / 寝てろ!
武器強化	ちぃ(Lv1)/ちぃ(Lv2)/片付けるか (Lv3)
ドラゴンインストール	ドラゴンインストール!/ うおおおおおおおおも! /悪いが終まいだ
クリムゾンジャケット	はぁああ!′おおおお! うざってぇな
覚醒必殺技(準備)	終わりにするかつ!/後悔するなよ/50%ぐらいか
覚醒必殺技(発動)	タイランレイブ!!/もらったぁ!/御託はい らねぇ!
覚醒必殺技(分割)	タイラン ・・ レイブ!!! 面倒だ消え ろ!/御託はいらねぇ!!
ダッシュ	行くか/しゃぁねぇな/かったりぃ
命令(前進)	ここはいい、先に行け/前進しろ/留まるな
命令(好きにして)	好きにしろ/勝手にやれ/様子をみろ
命令(撤退しろ)	散れ/帰るぞ/退け
命令(停滞)	留まれ/ここで始末をつけろ/ここを動くな
アイテム使用(回復系)	ふぅ~/手間がかかる/気を抜いた
アイテム使用(攻撃系)	89/v !
サーヴァント格納	戻れ 入れ 回収するぞ
アピール(挑発)	目降りなんだよ/見栄を見せろ/失せろ
アピール(敬意)	上出来だ/まずまずだな/加減の必要は ねぇか
気絶	チィッ/くそ/野郎
状態変化(有利)	B160

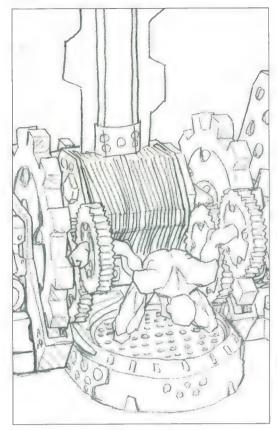
シチュエーション	ボイス
状態変化(不利)	ち、呆けたか/厄介だな/ぼちぼちや るか
ダメージ(小)	う/くっ/ぬ
ダメージ(中)	ちぃ/おぉ/うぅ
ダメージ(大)	おぉうあ/ぐぉお/ぬぅあぁ
ダメージ(特大)	ぐはぁあ!/くそ!/がぁ!
死亡	ヘヴィだぜ/やれやれだぜ/うおおおお!
ラウンドスタート	覚悟はできてんのか?/うざってぇ/ややこしいのは、無しにするぞ
プリーフィング突入	手間だぜ/面倒くせぇ/現状は?
ブリーフィング離脱	さて/ああ/ふう
勝利	退屈させやがる/こんなもんか/やれ やれだぜ
敗北	やるじゃねぇか/手こすらせてくれる/野 郎
特殊登場(VSカイ)	(カイ: 少し付き合ってもらうぞ)しゃあねぇな … (カイ 封露剣はないが、落胆はさせない) ヒマな坊やだ架いよ/(カイ・最も、マント も、この場においては唯の飾りだ)剣も飾りじゃ なければいいがな
特殊勝利(VSカイ)	(カイ:お前には勝てないのか!) ま、かんばんな/(カイ:まだ及ばないか !)人間だからな。テメェは/(カイ: 浅いな、私も)しかし、よくやる
特殊豊場(VSシン)	(シン: 知ってるか、インドラも声を生むんだぜ?)なら、重ごと灰になれ/(シン: 遠慮とか、そういうの無しで頼む)血豚かよ (シンカイの雷と一緒にすると、火傷するぜ?)上等だ
特殊勝利(VSシン)	(シン:へ、情しいが、流石だぜ)まだ、ミ ディアムレアなんだがな/(シン:なんだよ… 本気かよ)加減がわからんからな/(シン: こ、これが格ってかつかよ)さあな

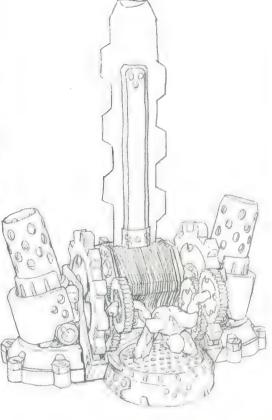
シチュエーション	ボイス
ユニット呼びかけ	ザ・ドリル   / ブレイド   / ベンシルガイ   / ファイヤーホイール   / エンガルファー   / ブ ロックヘッド   / ギガント   / ハンチバック   / クイーン
ガード	軽いな、どうした? おいおい
バナナボイス	なにぃっ!?/野郎!/バナナだと!?
チャット用・挨拶	おう
チャット用·別れ	あばよ
チャット用・問調	ああ
チャット用·否定	あas!?
チャット用・怒り	死にたいか?
チャット用・アピール	面倒くせぇ
各マスター討ち取りポイス	やったかっ!
ラウンド開始時みねうち宣言	手加減か、そんな難しいことが出来るかよ
マップ確認	マップを見ろ
回収要請	それを見つけろ/それを回収しろ
良い感想	そうだ
悪い感想	ちげえ
何かに懇願	ちぃ、まだか
お頼みボイス	シン!/人外!/カイ!/鳥野郎!
キャンペーン #2	何してる!やつらを逃がすな!/止まるな、ま だ間に合う/焦るな、集中しろ
キャンペーン #14	早くしろ、人外!時間が無ぇつ!/そのくそったれの結界を解けっ!シンがやべえっ!
キャンペーン #19	なんだここは・・? 意識の流れ・・・・ これは ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ これは ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

### TRIBE MASTER SOL BADGIN

ソルのパーソナリティを示す「機械」をモチーフにしたマスターゴースト。 巨躯の人物が歯車を支えるかのように拘束されている。

### ◇設定







### **♦クリエイターコメント**

基本的にマスターゴーストは、何か しらマスター当人のパーソナリティ やその背景が反映されています。ソ ルの場合、彼の属性のモチーフであ る炎や、本人の背負った業、または 力強いデザインが課題となりました。 そして、ソルのトライブ全体に共通す るコンセプトなのですが、彼の冷や やかで無骨な個性を表現するために、 あえて動物や人物を避けてデザイン しました。これは、ソルの仲間に対 する命令が無慈悲に見えないように 配慮したためでもあります。(石渡)

最初にデザイン作業が回ってきた マスターゴーストです。正直「マス ターゴースト」というものがどういう 姿をしているべきなのか、なかなか つかめなくて迷走しましたね。ラフ を何枚も描いて3Dでラフモデリング しながらバランスとか構成とかをい じってました。ソルらしさを出すた めに見慣れたパーツを随所に配置し たり、作品全体のキーワードである 「ギア」のメタファーを用いたり。真 ん中で人間バーベキューになってい る黒い人は「ソル」ではなく「フレデ リック」、つまりギアではないソル。 それがギアに巻き込まれて囚われて いるようなイメージです。発売直後 にネットで「焼き土下座」という呼び 方をされてて大笑いしました。(本村)

### COLUMN 支配ゴーストのエンブレム

マップに点在するゴーストは最初中立状態 にあるが、トライブの攻撃によって支配ゲー ジが振り切れると制圧できる。このときトラ イブに応じて、下写真のようにゴーストにエ ンブレムが映し出されるのだ。エンブレムは レイヴンも合わせて7種類存在する。



















BUILTY GEAR 2 . OVERTURE - MATERIAL COLLECTION



まるでストーブのようなフォルムをしたソルのキャプチャー。 動力源となる中心部の炉はゲーム中でも煌煌と照らされている。

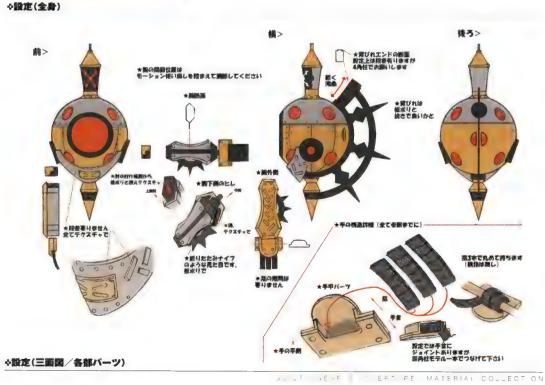


### **☆クリエイターコメント**

キャプチャーはシンプルなシル エットを心がけました。結果、ソル のイメージに対して少し可愛すぎる デザインになってしまった反省点は ありますが、ユーモアを無くした世 界観に見える表現にはしたくなかっ たこともあり、どこかに愛嬌を残す ようにしました。(石渡)

キャプチャーは開発初期はこうい う実体を持ったキャラクターではな くて、光の塊、エネルギー体のよう なものが想定されていました。その ほうがゲーム機の処理的に軽いの で。その後、紆余曲折あって今のよ うな形になりました。本当は持って いる武器で直接攻撃するという予定 もあってモーションも作ってあった んですが、ゲームバランス優先でボ ツになりました。ソルのキャプチャー はまさに「炉心」という雰囲気ですね。 本来は上部の汽笛のような形のパー ツが頭なのでしょうが、どうしても お腹の窓の部分が顔に見えてしまい ます。(本村)





# TRIBE SOL BADGUY

# ザ・ドリル

巨大なドリルが特徴的な下級近接兵。フラットな性格のソルサーヴァントの中でも、やや俗っぽい喋り方をする。 「男なら、勇気と希望とドリルを誇れ。目指せでっかい男前」



⇒設定(武器パワーアップ時)



### **⇔クリエイターコメント**

ソルのトライブの中で、最初に具体的なイメージが出来上がったキャラクターです。ボディのファイヤーパターンや、細く並ぶ錨など、よく見るとそこそこにディテールもあるのですが、シルエットがスッキリとしていて個人的に結構気にっています。蛇足情報ですが、コイツの歯はライフルの弾のようになっています。当初は噛み付き攻撃なんていうものも考えていたのですよ。(石渡)

どういうわけか、最初はこいつが 装甲兵で、ブレイドが近接兵だと勘 違いしてました。もともとのデザインがシンプルで完成度が高かったの で3Dのモデリングはかなりすんなり いきましたね。ポイントになるのは やはりドリルでしょうか。こんな先 端が半らなドリルで穴が細れるのか はともかく、迫力はあります。迫力 しを作るうえでのひとつの真実かと。 こいつに限らずソルサーヴァントは 最初は銅や真鍮のような質感が想定 されていました。設定画でカラーが 違うのはそのためです。(本村)

### **☆キャラクターボイス**

シチュエーション	ボイス
攻擊	_
攻擊(level up)	_
ダメージ(小)	ギ
ダメージ(大)	ギゴ
死亡	What a shame
命令受諾	OK, BOSS
出撃(再出撃)	gotta go
感謝	Thank God
褒め	That's my BOSS
マスター遭遇	Head of the enemies
マスターゴースト到着	reached Masterghost
目的地到着	I'm here
撤退	fall back
対面時劣勢予想	oh heil···
優勢(対面時)	we can handle it
呼びかけ	Hey BOSS

GUILTY GEAR 2 - OVERTURE - MATERIAL COLLECTION

点報定ではこは共き機能率の 野の様を構造です 中で何かが「燃みていて、終るまてよす。

◇設定(武器通常時)

HA.

く直接からう いれて FD間をはました。



### **⇔**クリエイターコメント

ソルのトライブの中では、最もデ ザインに苦しんだキャラクターです。 基本的にザ・ドリルと近いシルエット を意識しながら、ひと回り大きく、 たくましく見せたかったのですが、 関節などの可動領域を考慮すると、 3Dにした時にいまいち厚みのあるボ リューム感が表現できませんでした。 さらに、当時はグラフィックエンジ ンの限界に結論が出ていないまま製 作が進められていたために、へんに ポリゴン数をケチって表現をあきら めたデザインなども結構ありました。 (石渡)

ザ・ドリルと比べるとかなり複雑な デザインでポリゴン数的に大丈夫か なと思いながらモデリングしました が、何とかなりましたね。細かいパー ツがそれぞれ独立して動くのでモー ションつける人は大変だったんじゃ ないでしょうか。モーションといえ ば、ソルのサーヴァントはエンジン のバイブレーションみたいな振動が おもしろいですね。また、ザ・ドリル もそうですが、吹っ飛ばされる時の 動きがユニークで秀逸です。モデリ ング段階ではデザイン的に尻尾(?) のイカリがおもしろいな、と思って いたのですが実際のゲーム画面だと あまり目立たなかったのが残念です。 もっと大きくしても良かったかも。 (本村)

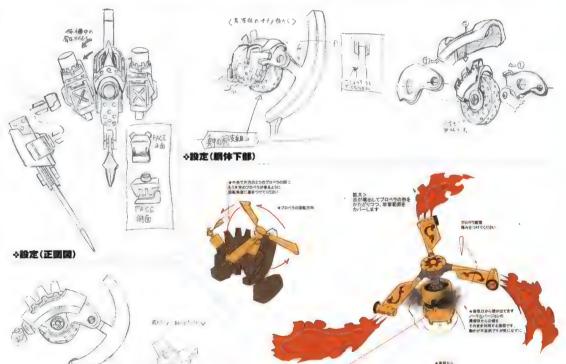
◇設定(全身)

◆設定(側面図)

### →キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
攻撃	unter
攻擊(level up)	
複数攻擊	Don't touch me!
ダメージ(小)	ガ
ダメージ(大)	ガゴ
死亡	No way!
命令受諾	Yes sir!
出撃(再出撃)	GO GO GO!
感謝	Thank you sir!
褒め	You're the best. Sir!
マスター濃透	There's the leader!
マスターゴースト到着	MasterGhost in sight.
目的地到着	Here I am, sir!
撤退	Retreat
対面時劣勢予想	We need backup Sir <sup>1</sup>
優勢(対面時)	We can do it!
呼びかけ	Sir!





⇔設定(パワーアップ時)

★新羅郡、御賀口は3方夜に出ています

SCILTY GEAR & OVERTURE - MATERIAL COLLECTION

SOL BADGLY TRIBE

「鍛えた拳は鋼の刃。頼れる男の一般兵」

### TRIBE MASTER SOL

ライフルを携えた下級射撃兵。ソルサーヴァントの中でも、比較的お調子者な性格。 「狙った獲物は逃さない。いぶし銀だゼベンシルガイ」



様から>ぬライフルのシレエトに導拠して下さい。

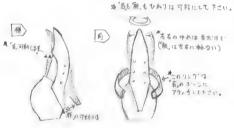
6-0---[P

くみ上部しい(とりな様注)

ぬルが一条だっ。 このやと、クは 再現して預きたい。

みものまごく人間くさい ホーズにしたいです。



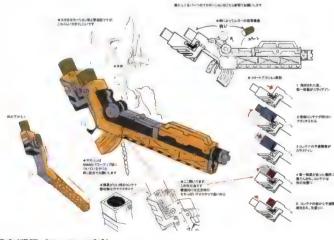








◆設定(手)





### ÷クリエイターコメント

ペンシルガイは好きなデザインの ひとつです。イラスト段階ですんな りとイメージが固まりました。この ゲームは大量のキャラクターが一堂 に会する場面が多いため、それぞれ のアクションをじっくりと見る機会 は少ないと思いますが、ペンシルガ イはモーションもちょっと凝ってい ます。「ランニングワイルド」というフ ラッシュグレネードを投げつけるア クションでは、自らも爆風に巻き込 まれないように、後方に避難・飛び退 くのですが、一度様子を見るために 振り返るなんていう細かい芸もさせ ていたりします。(石渡)

開発中はソルトライブでもっとも 存在感のないサーヴァントでしたね。 なにせ鎖で構成されているので細く てスカスカだったので。パーティク ルで炎がつくようになってからだい ぶマシになりましたが、本当にキャ ラクターが立ったのは「ペンシルガ イ」というネーミングが決まってから でしょうか。スタングレネードを投 げてから伏せるモーションが秀逸で した。ブロックヘッドによるパワー アップで武器が変化するのですが、 よく見ると新しい武器はルガーみた いな尺取虫機構になってます。(本村)

### →キャラクターボイス

シチュエーション	ホイス
攻撃(level up)	_
ランニングワイルド	Heads up!
ダメージ(小)	ゲ
ダメージ(大)	ゲギ
死亡	I'm busted…
命令受諾	I'll give it a shot
出撃(再出撃)	Forward!
感謝	My thanks!
褒め	Bull's eye!
マスター道週	The enemy leader!
マスターゴースト到着	Target in sight
目的地到着	I'm in position
撤退	Out of ammo···
対面時劣勢予想	We need more guns!
優勢(対面時)	We have the advantage
呼びかけ	Commander!

◇設定(武器適常時)

(推:14 ,)

◇設定(武器パワーアップ時)

く構えイメージン

GUILTY GEAR 2 OVERTURE MATERIAL COLLECTION

みる4の転はクリップと遊れ状態 左うの彼はらイフルを受える状態で サインまでん。

# ファイヤーホイール

バイクを模した姿から格闘ロボットに変形する上級近接兵。性格は比較的気が強いタイプ。 「魂のシンバルがお前の鼓膜を焼き尽くす、韋駄天の近接兵」



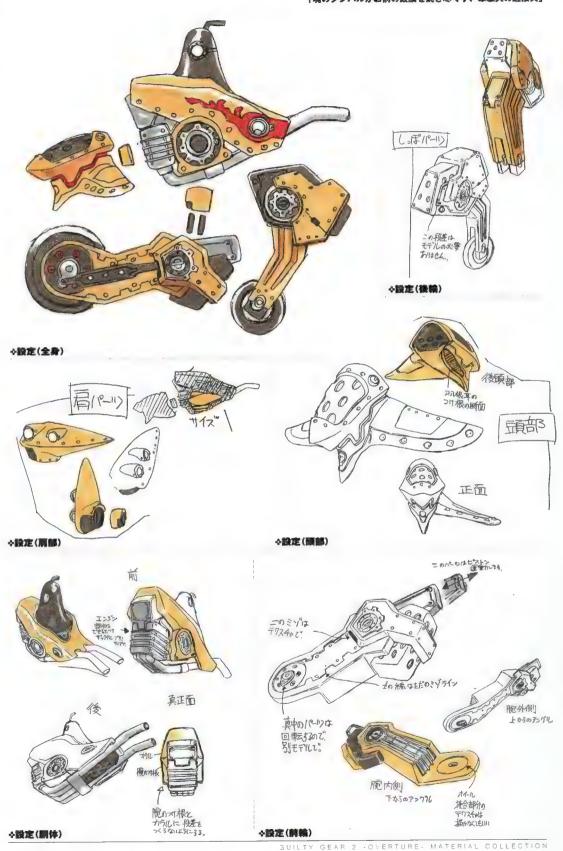
### **⇔クリエイターコメント**

個人的にはデザインのデキが悪かったと反省しています。バイク形体で移動するという発想は悪くなかったのですが、これまたポリゴンをケチりすぎて、メカデザイン特有のギミック感が薄くなってしまいました。なんとも中途半端です。また、デザインの都合上、どちらか、上級かったく見え酸のよう非常に使いたサでした。最終的に実際でしたなどの秘話もあります。(石渡)

バイクみたいな外見だったので最初は機動兵かと思ってましたが、実はすばやい近接兵ということで。ゲーム中ではかなり強力で頼りになるサーヴァントなんですが、作ってる最中は正直あんまりそんなイメージはなかったですね。「上級兵に見えない」などの理由から最初のデザインよりかた回りほど巨大化してたりします。ソルが跨って高速移動する、みたいなネタもありましたが今回はあえなくボツに。機会があれば次回作とかで実現したいですね。(本村)

### →キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
攻擊	_
レッドアウト	Burn in hell!
ダメージ(小)	ゴ
ダメージ(大)	ゴム
死亡	Never!!
命令受膳	Right away!
出撃(再出撃)	Here we go!
感謝	Thanks men!
褒め	You're the man!
マスター道道	It's the BOZO!
マスターゴースト到着	Look at that!
目的地到着	What now?
撤退	Pull back
対面時劣勢予想	Need help! Now!
優勢(対面時)	They have no chance
呼びかけ	Hey, man!



# TRIBE SOL BADGLY エンガルファ・

**ヨットを模した姿から格闘ロボットに変形する上級機動兵。人間でいうところの「親分肌」なタイプ。** 「乗船切符は要らないぜ? ただし二度と戻れぬ死出の旅。地獄の水先案内エンガルファー!」





### **⇔クリエイターコメント**

ファイヤーホイール同様、移動時と待機時で2種類の形態を持つエンガルファーですが、こっちは結構気に入ってます。わかりにくいかもしれませんが、移動時にはヨットのような形になっています。骨格からオミックまで、個人的にはなかなかカッコいいと思うのですが……。どなたかフィギュア化してくれないでしょうか。(石渡)

こいつのデザインにはなかなか度 肝を抜かれましたね。パーツパーツ のデザインはヒーローロボットっぽ いのに全体の構成がそれを裏切って いて、でもそれが逆にインパクトに なっている。ヨットみたいな長い首 のせいでなんとかなくキリンのよう な印象をもっといます。移動いない 変形して完全にヨットみたいななに エットになるんですが、ソルはなに かヨットに思い入れでもあるんで しょうかねー?(本村)

### ◆キャラクターボイス

ボイス
_
That's enough!
7
グゴ
What the!?
ASAP
Move move move!
l owe you.
Gimme five!
Found the bastard!
Objective in sight
Right on time!
Gotta runi
I' gotta bad feeling about this…
Easy!
Chief!

SUILTY GEAR 2 - OVERTURE MATERIAL COLLECTION.



オイルライターのような姿形をした上級法力兵。性格は後ろから応援する控えめなタイプ。 「見た目にこだわる奴は放って置けばいい。男なら中身で勝負だろ?」



### **⇔クリエイターコメント**

ブロックヘッドもお気に入りのキャラクターのひとつです。ただ、待機時には完全にモノリスのように継ぎ目も見えないただの板にする予定でしたが、次世代表現技術をいろいろと取り入れている過程で、この間接の継ぎ目がどうにも消せない状態となりました。今ならば打開策もあると思いますが、当時はそれだけが心残りでしたね。(石渡)

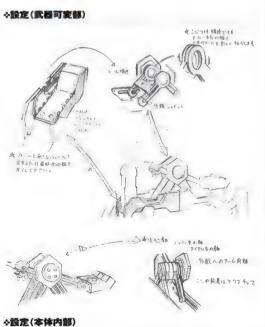
ただの直方体の金属ブロックがガチョガチョワキャワキャと複雑な変形をしてまったく別の形になるというオトコノコのメカ魂をくすぐるデザイン。壊れるときなどにちゃんとバーツが一個一個ずれてたりと、実は結構見所が多いキャラクターです。開発中はこいつの発射する5WAY弾が一時期猛威をふるってきした。数の場所ではかなり落ち着きましたが。ブロック状態でプワフワと戦場を移動する見たもシュールですね。(本村)

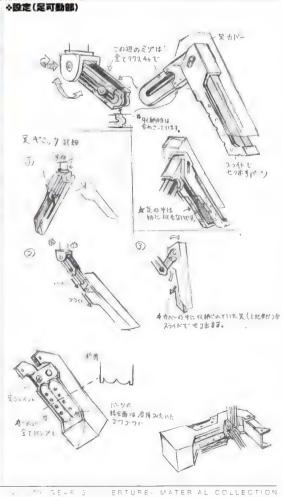
### →キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
拡散SHOT	_
ワンダウン	-
イージーイージー	-
ダメージ(小)	ポ
ダメージ(大)	ボグ
死亡	Can't be!
命令受諾	Leave it to me
出撃(再出撃)	Party time!
感謝	Gracious!
褒め	You rule!
マスター遭遇	The master <sup>i</sup>
マスターゴースト到着	Can't believe my eyes!
目的地到着	Arrived at the point.
撤退	Run for your life!
対面時劣勢予想	We're in trouble <sup>1</sup>
優勢(対面時)	Piece of cake!
呼びかけ	Hello?









### TRIBE SOL BADGUY

# クイーン

女性的なフォルムが特徴の上級法力兵。ソルサーヴァントの中でも性格は、完全仕事第一。 「戦温にたたずむ一輪の筆。男のハートはすべて燃やす。決してヤケドじゃ済まないよ!」





### **☆クリエイターコメント**

当初、彼女は強力な銃を4機備えて おり、一発撃つごとにそれらを消費 していき、4発全弾撃ち尽くすとマ スターゴーストに帰るという仕様が ありました。そのため自分も相手も、 今クィーンが何発残しているかの情 報が必要と考えたのですが、全体の シルエットが変わってしまうのを避 けたかったために、銃の表面にある 業きょうのみを廃棄していくという 形を取りました。結局はゲームバラ ンスの調整に融通を利かせるために この仕様はなくなってしまったので すが、初期段階ではちゃんとデカイ 葉きょうを廃棄していく姿がありま した。(石渡)

ソルトライブ唯一の女性型であり、 ゲーム中最速かつ最短命サーヴァン トですね。炎に包まれた外装の中に 女体のシルエットが一瞬かいま見え るとちょっとどきっとしますよね。 この炎をどのように表現するかでか なり苦戦しました。最終的には今の 無難な形に落ち着きましたが本当は もっと派手な雰囲気にしたかったと ころです。攻撃を繰り出すときの腰 の入ったモーションがかっこいいの で気に入ってます。実はソルトライ ブサーヴァントの声は全部自分が やっているんですが…ということは こいつの声も……あわわ、忘れたい 過去です(笑)。(本村)

### →キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
バーニングHAKKEI	-
<b>弹補充帰還</b>	My ammo
ダメージ(小)	My dress
ダメージ(大)	My skin
死亡	My Gosh!!
出象	My turn
命令受諾	My pleasure
感謝	My gratitude
褒め	My sunshinel
マスター運場	My foe!
マスターゴースト到着	My target
目的地到着	My destination
撤退	My shame
対面時劣勢予想	My patience
優勢(対面時)	My stage
呼びかけ	My love



### ハンチバック

小型ロボットを模したミニオン。マシンをモチーフにしながらも、楽天家っぽい性格。 「人生に優劣なんてねぇ。己の花火が一発撃てるかどうかだぜ!」



### **♦クリエイターコメント**

ハンチバックは、ソルのトライブの中で僕が最も気に入っているデザインです。スチームパンクの要素を取り入れながら、基本的なシルエットはファンタジーに出てきそうなモンスターをイメージしてデザインされています。また、ソルのサーヴァントでは唯一の二足歩行で、最もヒョウキンな外見と動きを見せてくれます。仕様の都合上短い命を懸命にまっとうしようとする姿が、いじらしくて愛着が湧いてしまいます。(石渡)

持ち運んで好きなときに召喚できるからか、ペットみたいでなんとなく愛情の沸くキャラクターですね。モデリングの担当は別でしたが、ユニークな動きとシルエットで気に入っているキャラクターの一人です。体の前面を覆う巨大なシールドや、背中から突き出している電極など印金に残りやすいデザインです。とするときのウニンウーです。ソルのサーヴァントなのに電気がモチーフになっているのかなぜなのかは今でも分かりません。(本村)

### **÷キャラクターボイス**

シチュエーション	ホイス
攻撃	_
爆発	_
ダメージ(小)	ジ
ダメージ(大)	ジゴッ
死亡	o,oh!
出撃	March
命令受諾	Consider it done
感謝	Thank you, master.
褒め	That's my master
マスター遭遇	Enemy leader!
マスターゴースト到着	MasterGhost it is
目的地到着	I'm in place
撤退	I'm screwed!
対面時劣勢予想	Can't hold it longerI
優勢(対面時)	We own this place!
呼びかけ	Master!

側面

正面

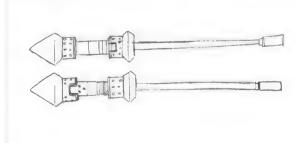
◇設定(骨盤部/ヒザ/スネ)









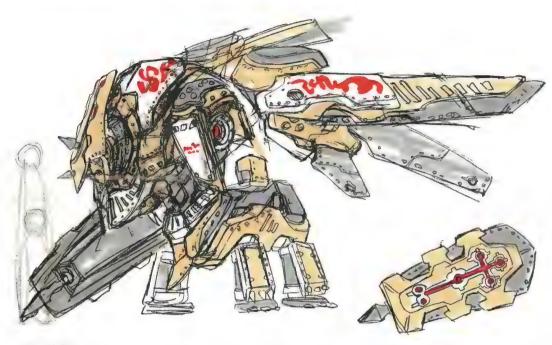


3. LT. GEAR L. C. ERT. FE. MATERIAL COLLECTION

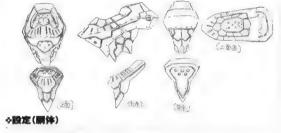
# TRIBE SOL BADGUY

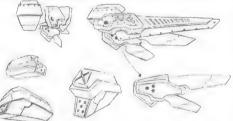
ギガント

巨大ロボットを模した上級装甲兵。見た目どおりどっしりと構えた性格。 「多くを語る必要なんてねぇ…。男はただデカイ背中を見せてやればいいんだ」



### ⇒設定(全身)

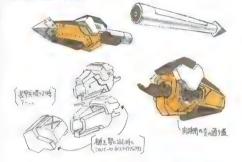


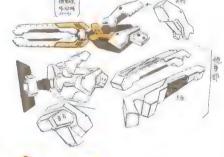


### ◇設定(背びれ)

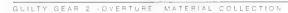


### ◇設定(武器可変時)











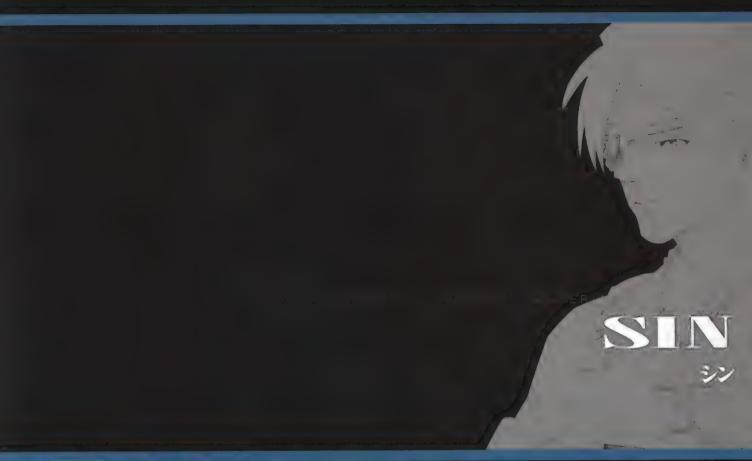
### **⇔クリエイターコメント**

ギガントは設定初期ではもっとギミック満載な巨大ロボットを想定していたのですが、関節構造や内蔵パーツの再現にはグラフィックリソースを大量に消費する懸念があったために、最終的には無難にまとめました。当初は、敵マスターの魂をくらって変身するなどのネタもあったのですが、ルールが複雑になりできると判断し、ボツにしました。次回があれば、マスターがギガントに乗れるくらいの仕掛けを盛り込みたいなと思っています。(石渡)

いわずと知れたソルトライブの最 終決戦兵器、ロマン溢れる鉄塊野郎 ギガント。開発当初は「正気か?」と いうほど巨大なイメージでした。こ いつを作っているころにやっとスペ キュラー(光沢表現の一種)が画面に 表示できるようになってきて、当初 はボディーカラーが黄色だったこと もあり、テカテカの金色に輝いてい ました。デザイン画と比べて足の位 置が変化しているのは実際に立体に 起こすとバランスが悪かったからで すね。そういう変更は柔軟に対応し ていきました。胴体が開いてミサイ ルランチャーが無茶な変形をしなが ら現れたり、フェイスオープンして ビームを撃ったりといろいろギミッ クが仕込まれていますが、ゲームで はでかすぎてカメラに収まりにくい のと、あまりに一瞬なのであんまり 分からないですね。残念。追加パー ツがいろいろあったり、変形して飛 行形態になったりなど、かなり恵ま れたキャラクターなのではないで しょうか。(本村)

### ◆キャラクターボイス

ウイヤフソメール	
シチュエーション	ボイス
攻擊	_
オノ	_
破壞槌	_
攻擊速度上昇	
エスティメイト・ワン	_
ゲットロスト	_
ダメージ(小)	ガ
ダメージ(大)	ガガ
死亡	Gooooooahhhh
命令受諾	Yes, BOSS
出撃(再出撃)	Time to go…
感謝	I'm grateful
褒め	Way to go! BOSS!
マスター遭遇	Hey! Isn't that
マスターゴースト到着	I found something
目的地到着	Got there
撤退	Can't stay here.
対面時劣勢予想	We're in bad shape
優勢(対面時)	Dead meat!
呼びかけ	AhBOSS···?





本作の物語のカキを握るキャラクターとして登場したシン。 彼のトライフは、父であるカイ配下の騎士団かモチーフになっている。

### CONTENTS

描きおろしイラスト オリシナル・ショートストーリー

### 設定画

シン

マスターゴースト

キャブチャー

ソードマン

ガンドレットボディ

スプリングボック

ツイントリガー

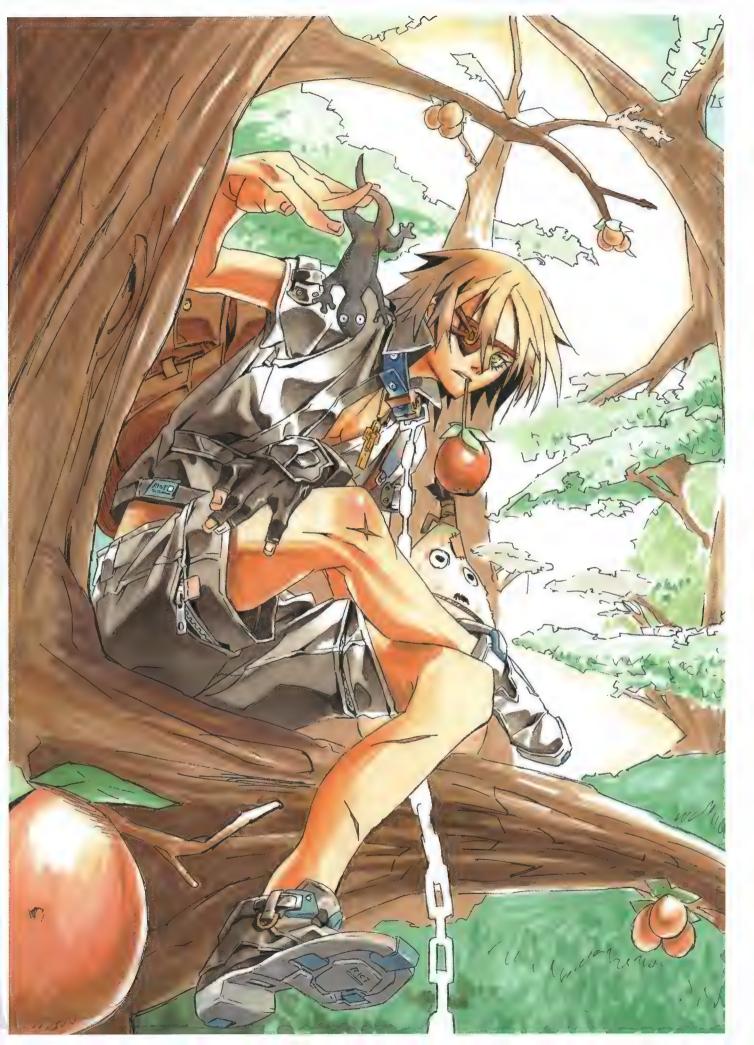
ワイズマン

コンヴィクトハンマー

クワドロベイリフ

ヘヴンズリブラ

ハミングソード



### さらなる高みへ!

「なあ、オヤジ! このトカゲって食えたっけ?」 「おい、さっさと降りてこい」 「ちょ、ちょっと待ってくれ、もう少し…」

(余程高いところが好きと見える…)

「さっさと来い。今日はもっと高えトコに連れてってやる」

\* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \*

「うおおおおお! スゲええええええ!」

はしゃぎ回る養い子の様子を見て、養父――ソル=パッドガイは深いため息を吐いた。

(連れてこなきゃよかったか…)

好奇心旺盛な年頃である、その目に映るもの全てが新鮮に 見えるのは仕方ないことではあるが、喧噪を好まないソル にとって、養い子の無邪気さにはほとほと辟易していた。

故あって知人の息子であるシンを引き取り、育てるよう になってから半年。その日二人は、仕事の報酬を受け取る ために空中浮遊国家として有名なツェップを訪れていた。

賞金稼ぎを生業とするこの父子は、賞金首を求めて日々 世界を旅している――といえば聞こえはいいが、つまる ところ根無し草の放浪旅であった。主な標的は害ある 生体兵器の討伐であるが、既にそれらの個体数は激減し ており、それだけで生計を賄うことは難しくなっていた。 必然的に父子は一般的な賞金首を狙うこともある。先日、 二人はたまたま運悪く――否、この父子にとっては運良 くチンピラ一味に絡まれた。この一団が多少なりとも名 の知れた賞金首で、武装浮遊国家ツェップが目下鋭意捜 索中の特別報奨金付の指名手配犯だった。客観的に判断 して過剰すぎる自己防衛を行使した二人――もとい主に 一人は、労せずしてまんまと賞金にありついたのだった。 「スゲェ、マジで空中に浮いてるぜ! あれはなんだ!?」 手近な物に一喜一憂する息子を横目で眺めながらソルは逡 巡した。無用の誤解とあらぬ嫌疑を避けるためにも、報奨 金を受け取る役所にはシンを連れて行くべきではない。 「ここから先は俺一人で行く。ここで大人しくしてろ」 「…え、何でだよ! また、置いてけぼりかよっ!」 路地裏の街路樹に手に持っていた鎖を括り付け、ソルは 歩き出した。鎖の先には当然首輪がある。そしてもちろ ん、首輪はシンに繋がれていた。ちょこまかと五月蝿い シンを制御するために、元科学者の知恵を振り絞って考 案した作戦だった。無論、シンは始め極端にこれを嫌がっ たが、ソルの愛ある鉄拳によって今では従順になった。

\* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \*

養父を持つ間もシンは紀しなく付近を物色する。通りすがる住人たちが首輪で繋がれたシンを見てクスクスと笑う。しかし、シンは気にも留めない。半径五メートル圏内の物色を一類り終えたシンが一息ついていると、彼と同じくらいの背丈の少年三人組がシンを取り囲んだ。「何だ、コイツ! 首輪してやがるぜ?」

リーダー格の少年がシンを指さして嘲笑う。 釣られてお 供の二人も笑い出す。

「お! 俺と一緒に遊ぼうぜ!」

空気を読めずシンは少年たちを遊びに誘った。四六時中も

年齢の離れた養父と過ごしている所為か、彼が同年代と触れあう機会は稀であり、それだけに興味を引かれたのだ。 「何だコイツ…バカじゃね?」

「それでさ、何して遊ぶ?」

「オイ、生意気なクチきくんじゃねーよ。ヘンなカッコ しやがって。テメェ、どこの小学校だよ?」 少年達にとって自分たちの純張りで目立つ行動を取る よれた。

「オイ、何とか言えよコラ! シカトかよ!」 無邪気なシンの発言は、少年達を苛立たせた。業を煮や したリーダー格の少年が胸ぐらに掴みかかる。

シンはその攻撃を"遊び"だと勘違いした。日頃から養父の人間離れした動きを見慣れており、隠れて自己鍛錬を続けていたシンには、少年の動きはお遊戯にしか映らない。「人、あれ…これは何て遊び? |

少年たちはシンのその言葉に逆上した。

「ふざけんな! 舐めてんじゃねぇぞ!」

「もういいや、やっちまおうぜ!」

少年たちが拳を握り締めて取り囲む。この段になってシンはようやく "遊び" じゃないことに気づいた。

「キショイ眼帯しやがって。カッコつけてんのか!」

「ものもらいは似合いませんよってか!?」 少年たちが次々と捲し立て、シンの眼帯に手を伸ばす。 その手はシンの眼帯を掠めてズラす結果となった。その 隙間からシンの右目が一瞬だけ露呈した。

「…コイツに…触んじゃねぇ…」

シンが慌てて右目を手で覆い隠す。すでに痛みなどない…。 が、シンにとってそれは禁忌であった。

右目に触れる度、脳裏に焼き付いた忌まわしき映像が走 馬燈のように蘇る。静かに、だが確実にシンの中で行き 場のない怒気が沸々と沸き上がってくる。

「な、なんだよ今の…キモチ悪ぃ…」

シンの右目の中身を垣間見た少年たちは、触れてはならない危険な存在に触れてしまった直感があった。

「も、もう行こうぜ…コイツの眼、恐ぇよ…」 少年達が無意識に後ずさっていく。

シンが右目を押さえながら左目で少年たちを見据え、身 を乗り出す。

「ち、近寄るなっ! 化け物っ!」 その言葉はシンの箍を決壊させるのに充分であった。

う、うおあああああああああ!!!!! 周囲の建物を軋ませるほどの勢いでシンは咆吼した。シ

ンの身体が帯電し黒い雷が天に向かって迸る。 少年たちはその衝撃波を直に受け、数メートルを吹き飛ばされて、尻もちをついた。

. . . . . . . . . . . . .

シンの暴走を察知して、ソルが引き返してきた時には、 既に人だかりが出来ていた。右目を押さえて蹲るシン。 その先で尻もちをついた少年たちを見てソルは理解した。 「シン、テメェがこれをやったのか?」

 $\lceil \cdots \cdots \rfloor$ 

「どっちなんだ?」

「だ、だって、コイツらが・・・」

ズガァァァァァァァァ!!!!!!!!!!

その言葉が終わる前にソルのブーツがシンの身体に突き 刺さった。その衝撃は鎖で繋がれた街路樹もろともシンを吹き飛ばした。野次馬たちはその信じがたい光景に ハッと息を飲み、周囲の喧騒がピタリ止んだ。

ソルが悠然と少年たちの前に歩を進める。観衆たちは固 唾を飲んで動向を見守った。

「馬鹿息子が面倒を掛けたな・・・」

「そ、そんな・・・滅相もない!!」

「キッチリ躾でやった。テメエらの痛みも倍にして返した」 (倍どころじゃねーよ 1 ! )

その場にいた全ての人間が同様の感想を抱いた瞬間だった。 「これで迷惑分は相殺だな?」

「は、はいい。もちろん!!!」

言いながら踵を返し、そそくさと立ち去ろうとする少年 たち。しかし、背後から慈悲無き音が飛んできた。

「・・・待て」

ひぃぃぃ! という悲鳴が聞こえてくるかのように、少年たちが身体を仰け反らせる。

「・・・な、なんでしょうか?」

リーダー格の少年が、上ずった声で返事をする。 「迷惑分はこれで終いだ。だが・・・」

[???]

「アレは馬鹿だが余程のことがねぇ限り手を挙げねぇ。 俺の躾がいいからな…。テメェら、何しやがった?」 別段凄んでいるわけでもなく、ソルの調子は普段と変わらない。しかし、少年たちにとって、にじり寄るソルの 巨体と先ほどの蹴りの威力はまさに恐怖の対象だった。 「テメェらの分がまだだったな。しっかり謝罪を払って いきな・・・

. . . . . . . . . . . . .

「オヤジ、ワりィ・・・。 ついカッとなっちまった…」 「…もういい……次からは加減することを学べ」 「……ああ」

\* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \*

おまけ

「あのさ…、オヤジが持ってるソレ。俺でも使える?」 「…封炎剣か? テメェにはムリだろ」

「そっか・・・。俺、雷属性っぽいしな…」

「属性の問題じゃねぇ・・・。で、急にどうしたんだ?」 「俺もさ、そろそろオヤジみたいに聞いてぇ。だから武器が欲しいんだよ!」

「……まだ早ぇ。が、まあいい。どんな武器がいいんだ?」 「そうだなぁ。まず、男らしいことだな。アグレッシブ な突き技とか出来るヤツ! あと、やっぱスタイリッ シュなフォルムも重要だ!」

[.....]

「それともう一つ。とにかく大事なのはスカイハイに目立つ武器だ!」

「・・・・・ 旗でも振ってろ」

[······ッ ! ? ]



□礼節をわきまえた物言いや人付き合いが苦手。しかし反面、物事を振り返らないその性格はデリカシーに欠けるが天真爛漫で気持ちがいい。楽観的で自信過剰な一面もある。□この数年、ソルと共に賞金稼ぎとして観難辛苦を共にしてきた。親子、友人、師弟の関柄を通してソルには深い信頼を置いている。現在は放浪の旅を楽しんでいる。





### **☆クリエイターコメント**

シンは「棍術で戦う」というコンセ プトが最初から決まったキャラク ターです。しかし、棒っきれを持た せただけでは、モデリング化したと きに非常に線の細いキャラクターに なってしまうため、最終的に旗に得 物を変更しました。衣装のデザイン は、海賊の衣装を意識して描いてい ます。「どこらへんが!?」と聞かれると 答えに詰まってしまうんですが、海 賊の資料で見た服の縫いつけの荒っ ぽい感じに魅せられてしまい、デザ インに取り込んでいます。ちなみに、 シンが身につけているネックレスは、 カイが従来のシリーズの登場シーン でキスしていたものです。一応親子っ てことでシンに受け継がれています。 (石渡)

準主人公という立ち位置のシンで すが、極めて特徴的なコスチューム をポリゴン上で再現するのに苦労し ました。ある意味ファンタジックな デザインのロングコートですが、肩 まわりなど「これ腕をあげたらどうな るんだろう?」という形状。ポリゴン でのキャラクターモデリングは特に 間接の構造に繊細な設計が必要にな るわけですが、いろいろと小技を使っ てなんとか許容範囲なレベルに押さ えています。コートのすそなど、布 がなびく部分は布シミュレーション で動かしていますが、キャラクター が大量に登場する本作では、その部 分に負荷をかけるわけにもいかず、 かなり簡易な処理になっています。 次回作があるなら、この辺はもう少 し上手に処理できるようにがんばり たいですね。(本村)

### \*PROFILE

シン(CV:重網	シン(CV:宮崎一成)	
身長	181cm	
体重	73kg	
血液型	不明	
出身	不明	
誕生日	5月31日	
アイタイプ	エメラルドグリーン	
趣味	斬新な形容詞を模索する こと、苦手をひとつずつ 克服すること	
大切なもの	みなぎる食欲、もうひと つは答えない	
嫌いなもの	苦手を克服しない奴、子 ども扱いされること、イ リュリア連王国	

BUILTY GEAR 2 - OVERTURE - MATERIAL COLLECTION

⊹設定(三面図)





\*詳細:ジーパンらいさテニムらいさをお願います \*オペでデリスチャで このパーツは全質です

SIN



↓メーカータグ詳細

★黒い部分は焼印による凹みです

★「大章が書いてある」程度の ニュアンスが出ればよいと思います 内容利別できないようにしてください

#### ☆キャラクターボイス

(T) /

更面無地

シチュエーション	ボイス
攻撃(小)	はっ!/へっ!/ふっ!/おら/ほっ!/でりゃ!
攻擊(大)	おおらぁ!/せりゃぁ!/どうした?/ぬりぃんだよ!/どうだ オラ!/喰らえ!
ピークドライバー	ビークドライバー!/飛びやがれ!/でらぁああ!
ガムシャラに突いてみた	いけぇ!/ここだぁ!/見えた!
エレクトロリヴァーブ	残念だなぁ/悪いなぁ/へっ惜しい!
バテカトルステイン	パテカトルステイン!/大丈夫か!/もうちょい頑張れ!
ファントムパレル	ファントムパレル!/とどけぇ!/そこだぁ!
エキサイター	しかたねぇなぁ/まどろっこしいな/じれってえな
党閥必殺技(準備)	俺の本気が見たいか?/ぬうあああ!!!/わりい、決めるぜ?
覚醒心殺技(発動)	ライド・ザ・ライトニング!/消えちまえ!/はあああああああ
ダッシュ	よし/へっ/待ってな
命令(前進)	ちょっと先行っててくれ/ここは任せろ、進んでくれ/力押しだ、 前進!
命令(好きにして)	うし、気ままに行くぞ!/好き勝手やってよし!/自分のペース で頼む!
命令(撤退しろ)	やべえな、退くぞ!/くそ、背中は見せたくねぇのに/ここはマ ズイ、脱出!
命令(停滞)	止まれ、ここが良い/待ってくれ/へたに動かない方が良い
アイテム使用(回復系)	ちぇ/ふう~/なさけねぇな
アイテム使用(攻撃系)	でら!/せい!/ほらよ!
サーバント格納	来てくれ/こっちだ/移動するぜ
アピール(挑発)	敗北の女神が俺を差別している/盛り上がんねぇな、ムカつくぜ /俺のスマイルがO円のうちに、本気をだせよ?
アピール(敬意)	く、なんてパイオレンスな連中なんだ/わりぃ、そろそろ本 気ださねぇとな/ちぇ、すぐに追い抜いてやるよ
気絶	ウソ、やべ、まじかよ/えと、待ってくれる?/く、何 てサイケデリックな
状態変化(有利)	見えたんじゃねぇの?この勝負!/よし、このまま一気に行くぜ! /へへ、ブッちぎりだな
状態変化(不利)	ウソ、いつの間に押されてた?/やべぇヒートアップしねぇ と/へっ、上等!
ダメージ(小)	う/わっ/なろっ!

シチュエーション	ポイス
ダメージ(中)	うおあ/げへぇっ/くっそ!
ダメージ(大)	っさけんな!/ごぞはおお!/まだまだぁ!
ダメージ(特大)	なめやがって…!/落ちるかよ!/ぎゃぼー!
死亡	なんだよダセェな/ちぇ、かっこわりい/母さん
ラウンドスタート	ちょっと早いが「残念だったな」だ/知れ、黒の迅量を/聞こえるか、インドラの疼きが
ブリーフィング突入	お~し
	戦況確認しねえと
	<b>ちょっとタイム!</b>
ブリーフィング開脱	OK!
	OKI
	OK!
勝利	へっ、ざまぁ。(悪びれた様子はなく、純粋に勝利に喜んだイメージ
	散ったか?インドラの意吹に
	おし1快勝!
Redic	ざけんな、まだやれる
	リターンマッチ希望
	<b>省、悪いミスっっちまった</b>
特殊豊場(VSソル)	知ってるか、インドラも屋を生むんだぜ?(ソル・なら、重ごと灰になれ)/連連とか、そういうの無しで類む(ソル・血筋かよ)/カイの電と一幅にすると、火傷するぜ?(ソル:上等だ)
特殊勝利(VSソル)	なんだよ、俺じゃ不服か?/善生、ガキ扱いすんなって言ったの に/だから言ったろ?
特殊敗北(VSソル)	へ、悔しいが、流石だぜ (ソル・まだ、ミディアムレアなんだかな)/なんだよ本気かよ ・・(ソル 加減がわからんからな)/ こ、これが格ってかつかよ(ソル:さあな)
特殊登場(VSカイ)	無いだろ?これが俺の器だ(カイ …見事だ、しかし仕舗に欠 ける)/期けねえか?迅需の名前を(カイ:ならば、私の効能をと らえて見せなさい)/本気でこねぇと、死ぬかもよ? (カイ:カイ =キスク参る!)
特殊勝利(VSカイ)	(カイ: ふふ、膝をつかされるとはな)気を抜いたな、らしく ねえ/(カイ: 見達えたな想しいよ)何で封重剣を使わねぇん だ/(カイ: ああ、見事だ)シン・おい、まさか手を抜か なかっただろうな?

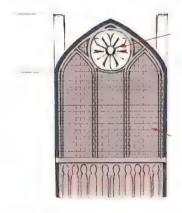
シチュエーション	ボイス
特殊戦北(VSカイ)	くそ! なんでだ! (カイ: 真の置は、腕にも心にも焼き付くものです) / ちっ 伊速しゃねぇってことかよ (カイ: 軽ん するな、 字は自らつけるものではありません) / ウソだシーコイツ強ぇ (カイ:胃し。 真髪勝負ではなかったのですか?)
ユニット呼びかけ	ソードマン!/ガントレットボディ!/スプリングボック!/ツ イントリガー!/ワイズマン!/コンヴィクトハンマー!/ヘヴ ンズリブラ!/クアドロベイリフ!/ハミングソード!
ガード	終わりか?/どうした?/おいおい
バナナポイス	あぶねぇ!/パナナかよ!/ひげちゃぶ!
チャット用 挨拶	क्षेत्र ! . "
チャット用・別れ	じゃあな!
チャット用・同調	おうよ
チャット用·否定	んなわけねぇだろ!
チャット用・怒り	ふざけんじゃねぇ!
チャット用・アピール	く、なんてエキサイティングな空気なんだ・・
各マスター討ち取りポイス	おっしゃあ、どうよ!
ラウンド開始時みねうち宣言	本気でやらなきゃしいんだろ?任せろ
マップ確認	マップを見てくれよ
包収要調	それを見つけてくれよ/それを回収してくれよ "
良い感想	オっけぇー
悪い感想	違うぜ
ソルに熱願	オヤジ、まだかよぎりぎりだぜ!
お頼みポイス	オヤシ、今だ! /イズナ、頼んだ! /おい、任せたぜ! /パラダイムやってくれ!
ヘルプポイス・マスター操作	どうしたんだオヤジ?/何してんだよオヤジ。そうじゃねぇだろ
VSキャプチャー	オヤジ、ちゃちゃっとやっちまおうぜ!/何してんだオヤジ!見てねえで手伝えよ!
キャンペーン #6	どうしたんだオヤジ!マジでやんねぇとヤベぇぞ!!/うわ、なんてマゾヒスティックなヤロウなんだ!まともじゃねえ!
キャンペーン #15	·····あれ·····?·····オヤジ?······お·····オレは·····
キャンペーン #16	無事か!カ、カイ!/ぼおっとしてんじゃねぇ/スゲェこい つ、こんなに強かったのか
キャンペーン #18	任せる!



巨大な翼を持つ女神の姿をモチーフにしたシンのマスターゴースト。 台座には西洋的な瀟洒な装飾が随所に施されている。

◇健定(全体)







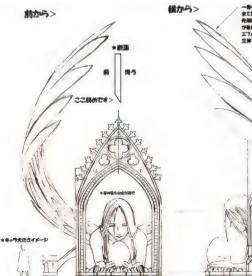
### ◇設定(女神像)

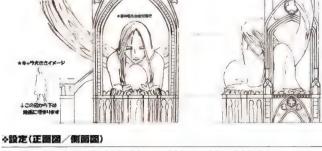
★体の機能詳細:バラとイバラの暮のモチーフのケトゥーのイメージです















### **⇔クリエイターコメント**

シンのマスターゴーストは彼自身 の潜在意識で大切にしているものと、 その遠い過去の記憶から形成されて います。彼のサーヴァントが王国の 騎士たちで構成されているのも、彼 の幼いころに見た兵士たちが、戦う 者のイメージとして記憶されている ためです。シンの成長に伴って、今 後は彼独自のパーソナリティを反映 したサーヴァントが産まれるかもし れません。(石渡)

イリュリア関係全般についてゴ シック建築風の意匠+αという方針 があり、シン、カイのマスターゴー ストもその流れですね。卵を抱いた 女神像はシン、カイのふたりが命に 代えても守ろうとしているものの象 徴でしょうか。女神像は半裸なわけ ですが、神聖な雰囲気にしないとい けないのでできるだけいやらしくな らないように気をつけました。ゴシッ ク建築のディティール感を完全に表 現するのがポリゴン数、テクスチャ サイズ的に厳しかったのが心残りで すね。これに限らず、マスターゴー ストはダメージを受けていくとだん だんと見た目も壊れていく、という ようなネタがあったんですが時間の 都合であえなくカットに。本当はもっ と派手にぶっ壊せるようにしたかっ たのですが。次の課題というところ でしょうか。(本村)

GUILTY GEAR 2 - OVERTURE - MATERIAL COLLECTION



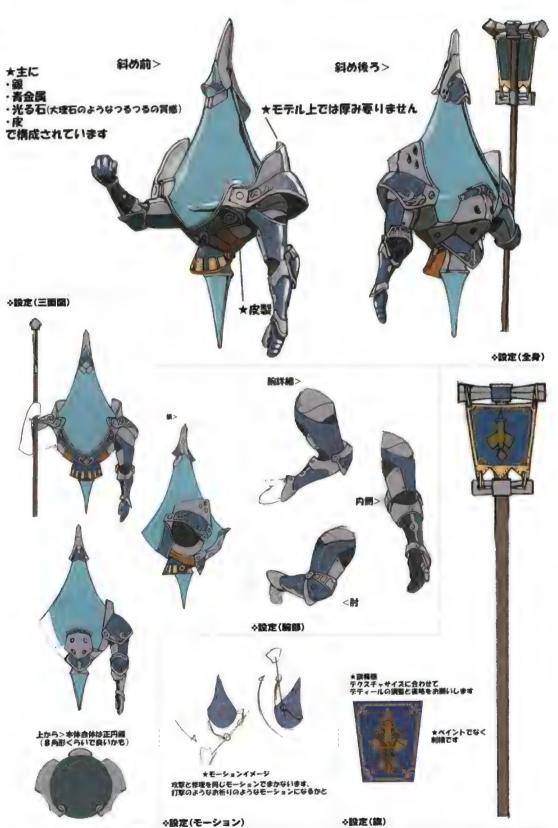
# キャプチャー

宝石のような本体に西洋的な甲冑を身につけたシンのキャプチャー。 その右手にはシンのトライブを示す戦策を携えられている。



#### **☆クリエイターコメント**

ソルのキャブチャーは炎で駆動するメカがモチーフとなっていますが、シン、カイのキャブチャーはクリスタル状のコアを簡易な鎧が包む、というファンタジックなものになっています。残念ながら大量に出現するためにあまり処理に負荷をかけるわけにも行かず、クリスタルの表現した。本当はもっとキラキラと透けるような形にできればよかったんですが、半透明などの処理は最新世代のゲームマシンでもいろいろと制約が多いのです。(本村)



33

BUILTY GEAR 2 - OVERTURE - MATERIAL COLLECTION

## TRIBD MASTER

洋刀を携えた下級近接兵。模範的な騎士道精神を持っている。 訓練された歩兵で、技も多彩。個よりも組織を重んじる。





介裕があります



#### ⇒クリエイターコメント

シンのサーヴァントは、いわゆる 国産ファンタジー色の強いデザイン で統一されています。ソードマンは その中でも方向性の基準となるデザ インが要求されるので、あまり奇を てらわない形でデザインしました。 しかし本来僕のデザイン方針はシル エットで見せていくことなのですが、 フォトリアルなライティングの3Dモ デリングにおいては、質感やディテー ルも重要な要素となります。その部 分は僕の得意とするところではない ので、シンプルに見えて意外と苦労 しました。(石渡)

一番最初にデザインが上がってき て、一番最初に作り始めたキャラク ターの一体ですね。何体も出てくる キャラクターなので無個性にする必 要があるわけですが、そのへんは仮 面がいい働きをしています。デザイ ンのバランスがすごく好きで楽しん で作れたキャラクターの一人ですね。 そういう意味ではすごく愛着があり ます。開発初期は旧世代機向けで ディティールが少なかったのですが、 Xbox 360にプラットフォームが移 る段階で一度デザインのリファイン が行われました。個人的には昔のシ ンプルなデザインも捨てがたいんで すがねー。ちなみに「マスター、あと は頼みマスター」という死に際のセリ フは狙ったわけではなく天然だった そうです。(本村)

#### →キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
_	
突進攻擊	は!
修行の成果	行くぞ!
ダメージ(小)	ぐっ
ダメージ(大)	ぐはぁ!
死亡	マスター、後は頼みま した
命令受諾	了解しました
出撃(再出撃)	進軍いたします
感謝	感謝いたします
褒め	お見事です、マスター
マスター遭遇	敵のマスターに運選し ました
マスターゴースト到着	敵本拠地に到着いたし ました
目的地到着	自的地に到着いたしま した
撤退	く、撤退します
対面時劣勢予想	劣勢におかれました
優勢(対面時)	優勢です、問題ありま せん
呼びかけ	報告します

GUILTY GEAR 2 -OVERTURE- MATERIAL COLLECTION

◇設定(各種パーツ)

## ガンドレットボディ

斧を手にした下級装甲兵。パーソナリティは騎士というよりも武人に近い。 難いに身に投じることが至福であり、酒を飲むとき以外は斧を振っている。



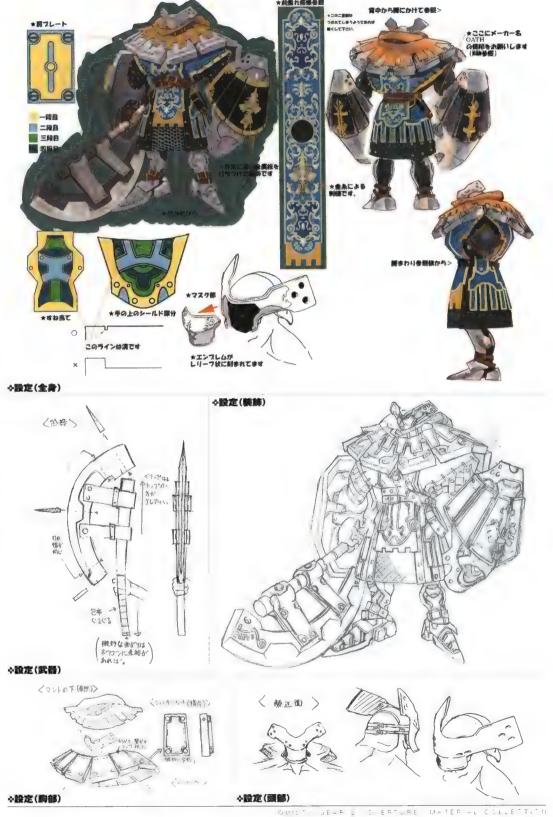
#### **⇔クリエイターコメント**

ガンドレットボディはシンのサーヴァントの中でも最もお気に入りのデザインです。重厚感を演出するために、逆三角形のシルエットをモチーフとしたのですが鎧の首周りのデザインが思いついたときは、「これだ!」という手応えがありました。惜しむらくは、あのデカイ腕を活かしたアクションがないことです。(石渡)

マッシブなシルエットとユニーク な肩アーマーが特徴的な装甲兵です ね。こういうガッシリしたシルエットのキャラクターは作っていて楽しいです。敵として戦うときでも的がでかくて気持ちいいですしね。デザイン的には尖ったつままがいいアクセントになってます。走りロマルマセンには、肩アーマーのノーマーのグ(機似的に凹凸があるように見せる 3Dの技法)が非常にうまく行っこよく仕上がったという手ごたえのある一体です。(本村)

#### →キャラクターボイス

シチュエーション	ホイス
攻撃	ふん!
近接ダウン攻撃	<b>%</b> ∋ん!
ダメージ(小)	5
ダメージ(大)	うおお
死亡	く、口惜しい…
命令受諾	了解した
出撃(再出撃)	出撃する
感謝	ありがたい…
褒め	やはり、我がマスター だ・・
マスター道遇	敵のマスターだ!
マスターゴースト到着	敵の本拠地に着いた
目的地到着	到着した
撤退	ぬうつ、撤退だ!
対面時劣勢予想	なかなかの使い手だ
優勢(対面時)	赤子同然よ!
呼びかけ	報告する



### TRIBD MASTER SIN

## スプリングボック

権を構えた下級機動兵。訓練によって培われたすばやい身のこなしが身上。 上品な性格ではあるが、実戦経験が浅く、頭で先に結論を出すタイプ。





#### **⇔クリエイターコメント**

スプリングボックも結構お気に入 りのサーヴァントです。ただ、3D で細身のキャラクターを表現すると、 どうにも画面が寂しくなる傾向があ り、全身のスケールや手足の長さな どの調整に、意外と苦労させられま した。また、こういったロングスカー トのキャラクターは、服の部分をク ロスシムで動かすと、大量にキャラ クターが表示される本作では動作処 理に負荷が大いので、手付けのモー ションに頼ることになります。面積 の広い布の動きも面倒なのですが、 見えもしないスカート内の足の動き も作る理不尽さにスタッフは泣いて いました。(石渡)

細身の体に得物は槍、と極めて機動兵らしい機動兵。こいつに限らず、一番スタンダードなトライブというコンセプトのためシントライブというのサーヴァントは、どの兵種も「らしさ」のあるオーソドックスなデザインになってますね。デザイン的には背でから突き出た尾びれや、空力を意います。また、槍の取ったとしが正式のライフル銃を守ね。今にも棒高跳びをしそうな移動モーションが印象的です。(本村)

#### **◆キャラクターボイス**

<b>◆キャラクターボイス</b>	
シチュエーション	ホイス
攻擊	はあ!
スティールアントラー	<b>装甲を無力化させます</b>
ダメージ(小)	ð
ダメージ(大)	ふっあ!
死亡	マスター、お供できず、 残念です
命令受諾	了解しました
出撃(再出撃)	出撃します
感謝	お心違い感謝いたしま す
褒め	流石です、マスター
マスター連選	敵の旗頭を見つけまし た
マスターゴースト到着	敵の本拠地に到着です
目的地到着	到着いたしました
撤退	退却いたします
对面時劣勢予想	敵は精鋭です、強い!
優勢(対面時)	敵は、まるで新兵です
呼びかけ	報告します

GUILTY GEAR 2 - OVERTURE - MATERIAL COLLECTION



## ツイントリガー

両手にボウガンを携えた下級射撃兵。マスター想いで、勝気な性格。 意外とシャイな一面もあるが、仕事に私情ははさまないプロ意識を持っている。



#### ÷クリエイターコメント

通称「弓子」。サーヴァント全体のコンセプトにあるのですが、出来るだけ彼らの顔は、表情が見えないようにしています。喜怒衰楽が豊かに見えてしまうと、マスターであるキャラクターたちの存在感を上回る可能性があることと、同じ顔の人物が大量に絶命していく光景は、背徳的に感じられたためです。ツイントリガーの顔はユーザーの皆様の中で様々に想像していただければ幸いです。(石渡)

シントライプの紅一点、ストイッ クな声色とボディコン(死語)っぽい ファッションがアンバランスな魅力 の射撃兵ですね。最初はもっと凹凸 のないスレンダーなボディラインで した。開発のかなり後期になってか ら「このゲーム全体的に色気が足りな くない?」という話の流れがあり、さ りげなくモデルを修正してグラマラ ス風味に改造したりしました。「顔が 見たい」という人もいるかもしれま せんが、マスクで顔を隠しているミ ステリアスな雰囲気がむしろいいん じゃないでしょうか。「花束を贈る」の アクションが非常にカッコイイです ね。(本村)

#### ⇒キャラクターボイス

シチュエーション	ポイス
通常SHOT	_
花束を贈る	今だ!
ダメージ(小)	<
ダメージ(大)	きゃぁ!
死亡	御免なさい、マスター
命令受諾	了解しました
出撃(再出撃)	出ます
感謝	ありがとうございます
褒め	マスター、ご立派です
マスター遭遇	敵の頭目です
マスターゴースト到着	敵本拠地に到着しまし た
目的地到着	着きました
撤退	撤退します
対面時劣勢予想	出来る…、劣勢です
優勢(対菌時)	支障ありません、勝て ます
呼びかけ	マスター

☆設定(背面部/スカート内部/算部)



☆デザイン業

3 'L' GE-F 2 . OVERTURE - MATERIAL COLLECTION

## TRIBE SIN

下級法力兵。人生経験豊富な老兵で若輩者を軽くあしらう余裕を見せるが、 どちらかというと若さにねじ伏せられることのほうが多い。





#### **⇔クリエイターコメント**

「GG2」の兵士ユニットは、各々異なったボーン構成のキャラクターを大量に出すことがひとつの目的でした。ならばせっかくなので出来るだけシルエットから変えていこうと決め込んだ結果、「ワイズマンはなんかスライムみたいなのが良い」という運びになりました……。しかしまぁ、僕自身は好きな造形で、独特のボイスや着グルミ的な動きもあいまって、死なせたくない、愛嬌のあるユニットになったと思います。簡単に殺られてしまいますけどね。(石渡)

かなり初期のころにモデリングした覚えがありますが、こいつの法衣の下が一体どうなっているのかは、今でもさっぱり分かりません。中で正座でもしてるんでしょうか?不定形生物のような異様なモーションで、完全な人型が多いシンのサーヴェントの中ではヘブンズのブラとないでしょうか。設定定国ではマスクの下がちょっとからないをは全く想像がつきませんね。あと、あの地球儀にはどんな効果があるんでしょうかね?(本村)

#### ⇒キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
山なり法力SHOT	ほっ!
がんばりなさい	今こそ攻め入れ!
耐えなさい	しばらくは持つじゃろ う
ダメージ(小)	ぐふぅ
ダメージ(大)	んどぼぉお!
死亡	ご期待に沿えず、申し 訳ありません…
命令受諾	承知した
出撃(再出撃)	よっこらせい
感謝	いや、ありがたい
褒め	流石ですな、マスター
マスター進退	敵のマスターじゃ
マスターゴースト到着	本拠地に着きましたぞ
目的地到着	ふっ、着いた
撤退	ここは退きますか
対面時劣勢予想	芳しくない状況です
優勢(対面時)	まぁ、軽くひねります よ
呼びかけ	ちと、よいですかな?

#### **⇔**クリエイターコメント

コンヴィクトハンマーはオーソドックスに上級兵としての威厳を表現することができたと思います。背中の羽根のようなものは、ギミックを仕込んで攻撃用途も備える予定だったのですが、もろもろの事情で割愛されました。しかし、鎧もここまで重層になってくると、もはやロボットのように見えますね。(石渡)

開発時の通称は「フルアーマー将軍」でした。重量級なイメージのある上級装甲兵らしからぬスマートで細身なラインが特徴的ですね。デザインが立体的にかなり細かく、旧世代機のポリゴン能力では表現が難しいキャラクターの一人でした。その意味でXbox 360に開発ブラットフォームが移ったことで大きな恩恵をうけたキャラクターといえるでしょう。力強いモーションがとにかくかっていいですね。カブトの先端に白鳥の頭が着いているのですが、最初はそこが本人の頭だと勘違いしてました。矢札極まりなし。(本村)

#### **⇔キャラクターボイス**

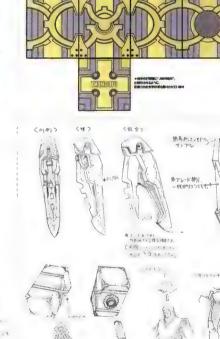
シチュエーション	ホイス
突進攻擊	めん!
懺悔せよ	折れ!
信心が足りん	歲清!
ダメージ(小)	<'8a
ダメージ(大)	ごぉうあ!
死亡	皆を頼みましたぞ、マ スター
命令受諾	御慧に
出撃(再出撃)	出陣!
感謝	もったいのうございま す
褒め	これぞ天下人よ
マスター運過	我が殿に仇なす者あり
マスターゴースト到着	敵本拠地に到着
目的地到着	着きました
撤退	撤退! なんと無様な・・・
対面時劣勢予想	存外、猛者もいるよう だ
優勢(対面時)	心配無用、雑魚どもです
呼びかけ	申し上げます

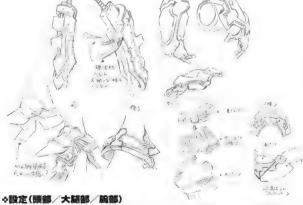
### コンヴィクトハンマー

巨大な鉄槌を武器にした上級装甲兵。将の器を持った武人。 誇り高く自信もあるが、決して己を過信はしない。また、信心深い一面もある。









□ →設定(青面部プレード/武器/本体内部)
GUILTY GEAR 2 - OVERTURE - MATERIAL COLLECTION

### TRIBE MASTER SIN

## クワドロベイリフ

馬上から敵を射貫く上級射撃兵。完全に上から目線のエリート思考。 物事に白黒つけなければ気が済まず、我がマスターですらライバル視している。









#### ⇒クリエイターコメント

考案時は最も夢が広がるユニットでした。乗り降りが可能であるとか、二体に分かれて攻撃できるとか、色々ネタはあったのですが、もろもろの事情で割愛。残念祭りではありましたが、作中で乗るタイプしたが、なりないできたと思います。お気に入りは、ランスとシールドとライフルを兼ねた武具です。そうそう、苦労した点を挙げれば、ゲームの仕様上サーヴァントはサイドステップできたりするのですが、そんなことが出来る馬は実在しないので、どんな動きをさせるか悩まされました。(石渡)

騎馬兵なので機動兵かと思いきや、 実は射撃兵と近接兵の中間という意 表をついたキャラクター。ダウンし たときとかどうするのか、落馬する のか、などなどいろいろと検討した キャラクターでしたね。結局このキャ ラクターだけ特殊な処理を行うわけ にも行かず、まさに「人馬一体」とい う形に落ち着きましたね。唯一死亡 時のみ、落馬する姿が見られます。 モデリングの際には1キャヌクター分 のポリゴン数で人と馬の双を作らなければならなかったので、どこで ポリゴンを削るかかなり厳しい選択 を迫られましたね。(本村)

#### →キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
攻撃	t# !
接近モード	刃に伏せて見せます
射撃モード	射抜いて見せます
エリートだからな	見えた!
その罪と共に身も両断	こざかしい!
ダメージ(小)	<i>t</i> a!
ダメージ(大)	ぬぅあ!
死亡	及ばぬというのか、私 が…
命令受諾	承知!
出撃(再出撃)	討手出ます
感謝	申し訳ありません
褒め	見事な武勲だ
マスター遭遇	あれが敵のマスターか
マスターゴースト到着	敵本拠地に着きました
目的地到着	目的地到達
撤退	くう、後退だ
対面時劣勢予想	見下しおって、なめる な!
優勢(対面時)	まさに有象無象
呼びかけ	お知らせする

◆酸定(武器/騎馬頭部/脚部/駒馬鞍) 3. LT/ SEAR 2 - OVERTURE - MATERIAL COLLECTION

対なれている大字語 実際に読むまくても ini

CLIVALRY



#### ÷クリエイターコメント

「GG2」では、イラストで影らんだイメージが3D化の際に想像と違う結果になることが多々ありました。このヘヴンズリブラもその一例です。なにかいろいるな仕掛けや派手な電節などが飛び交うイメージがあったのですが、画面に出してみると意外に地味で、最終的に上官らしさを出すために苦労しました。頭上の天平は敵の「徳」に対して「罪」がどれほどあるかを量るという設定です。まぁ、ゲームルール上、絶対有罪になるのですけどね……。(石渡)

宇宙人のような特徴的なシルエットをしたキャラクターですね。ディティールもほかのシントライブサーヴァントに比べるとどことなるSFっぽい雰囲気。ディティール部分のラインがクワドロベイリフと少し似てるのは同じ時期にデザインされたからでしょうかん。天秤のモチーフを大胆に取謎の円盤型の下半身のほうが印象に残りますね。こいつも、もう少し人間らしいシルエットだったらイベントシーンで出番があったかも知れないのに……。(本村)

#### **☆キャラクターボイス**

_	
シチュエーション	ボイス
放物線法力拡散SHOT	てあ!
疾風の加護を	疾風の加護を!
罪の手を清めん	罪の手を清めん
ダメージ(小)	<は
ダメージ(大)	ほおうあ!
死亡	我死して、希望は死せ ず
命令受諾	承知いたしました
出撃(再出撃)	参ります
感謝	拝謝いたします
褒め	真の将にございます
マスター道道	敵マスターと進退
マスターゴースト到着	敵の本拠地です
目的地到着	到着いたしました
撤退	撤退いたします
対面時劣勢予想	客観的に勝ち目が薄い かと
優勢(対面時)	この場の勝利は期待できます
呼びかけ	報告いたします

☆設定(頭部)

# ヘヴンズリブラ

強力な法力攻撃を得意とする上級法力兵。主君と組織に忠実。 実罪的に物事を見る日に優れているが、すべての可能性を否定できずなかなか結論を出さない性格。

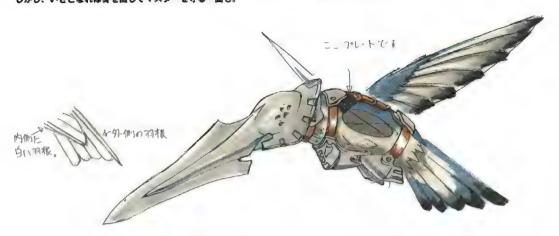


GUILTY GEAR 2 - OVERTURE - MATERIAL COLLECTION

### TRIBE SIN

### ハミングソード

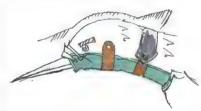
鳥形のミニオン。マスターにもタメロを使い、主従関係というよりも友好関係でありたいとする。 しかし、いざとなれば身を挺してマスターを守る一面も。





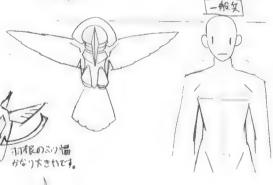
大きさ、目安>





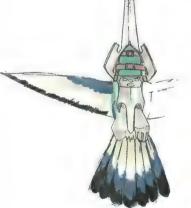
正面からD

◆井段定(二面図)











#### **⇔クリエイターコメント**

どうにも僕は、ミニオンが天寿をまっとうする姿に愛着を寄せてしまいます。ハミングソードの場合、小さい外見と必死な雰囲気の漂うもあいまって、特に可愛いキャラクターだなと感じます。ハチドリをモチーフとしたミニオンで、近ぶような羽葉を選ますと、虫が飛ぶような羽葉を関けます。彼女は鳥なので言葉を発することはありませんが、石渡)報告はしてくれるんですよ。(石渡)

これもまた設定画を見たときに意 表を突かれたキャラクターでしたね。 シントライプのエンプレムが鳥をモ チーフにしているので、ある意味ぴっ たりなのですが。モチーフとしてハ チドリをもってきたところはさすが ですね。その場に滞空できるのでア クションゲームのキャラクターとし て扱いやすい。こいつに限らず、小 さいキャラクターというのは画面上 に表示される面積が小さいのでどう しても目立たせにくい。こいつの場 合は羽が常に動き続けるのでその分 見つけやすいですけどね。速く飛ん だり上昇したりできないのは多分力 ブトが重いからでしょう(笑)。(本村)

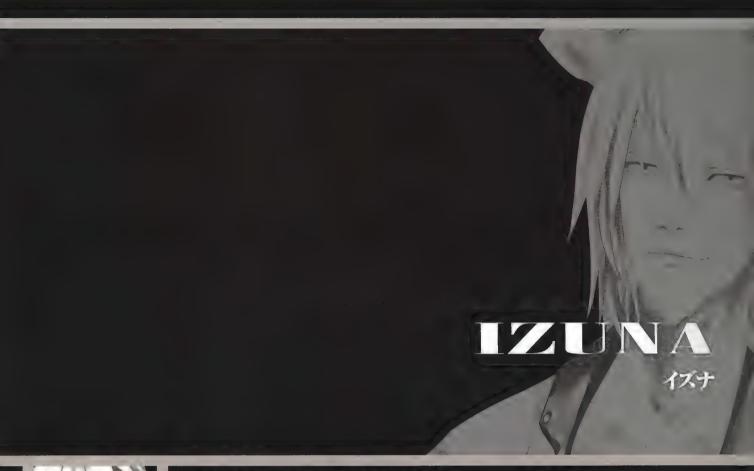
#### ⇒キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス	
攻撃	_	
ダメージ	_	
死亡	さよなら、マスター…	
命令受諾	わかったわ	
出版	行くわ	
感謝	ありがとう	
褒め	マスター、凄いわ!	
マスター連選	敵マスターを発見	
マスターゴースト到着	敵本拠地に到着	
目的地到着	着いたわ	
撤退	逃げるわね	
対面時劣勢予想	まず勝てないわね	
優勢(対面時)	あら、いけそうじゃな い?	
呼びかけ	聞いて~	

⇒設定(サイズ比較/胸部)

GUILTY GEAR 2 - OVERTURE - MATERIAL COLLECTION

動きに遊びからる 報定です





ハイブリット方言が印象的なバックグラウンドの住人、イズナ 彼のトライブは妖怪をモチーフにしたデザインで統一されている。

#### CONTENTS

描きおろしイラスト

オリジナル・ショートストーリー

イズナ

マスターゴースト

キャフチャー

河童

なまはげ

猫又ちゃん

一反木綿

大狗

でいだーら でいだーらの使い

お馬

だるま



### おやびん今昔物語

バックヤードや現世とは全く異なる次元として存在する世界がある。その世界は現世からもバックヤードからも隔絶されており、バックヤードの定義なしに自由に を発することは出来ない。その世界は古より人に非ざる者たちが数多く様まう異境の土地であった。

養泉平坂。それらの中でも特に有名な世界である。一般的には「黄泉比良坂」と書かれ、古くは旧ジャパニーズの古文書である古事記や日本書紀に想像上の国として登場する。無論、当時の人々の手が及ばない場所という意味で憧憬と畏怖の念を込めて生み出された世界だ。

ここで注目すべきは死後の世界といった現世と異なる 次元世界の概念を当時の人々が有していたという事実で ある。近年になってようやくバックヤードの存在が仮説 として立てられ、その研究の過程で黄泉平坂などの人外 の棲まう世界の存在が推論され、バックヤードとは別次 元の世界であることが仮説として立てられた。



「ねぇねぇ、おやびんおやびん!」

主人の頭髪を毛繕いしながら、猫又ちゃんが話し掛ける。 「…んー。どぎゃんしたと?」

ボヘーっと返事をしたのは、親しみを込めて「おやびん」 や「おいちゃん」と呼ばれる人気者イズナである。

「おやびんは御札とか刀の鍔とか色々付けてるよねぇ。 これ、どーしたの?」

「そいがなぁ、オイも覚えてないっちゃよ。物心付いた ときには付けとったさかい」

「ふぅん。何だろねー? あ、これ…このかんざしカワ イー!」

ワサワサと簪を引っ張る。

「イタッ! 痛いってばよ、それを引っ張ったらアカン!」

怒られて頬を膨らませる猫又ちゃん。だが、すぐにその ことは忘れたようだ。

「あーそうだ。いつもみたいに面白いお話、聞かせて よー!!

平穏な日常。イズナは仲間の妖怪達に物語を聞かせてやるのが日課となっていた。妖怪達もまた彼の語りに熱心 に耳を傾けるのが常であった。

「そうじゃね。よし。今日はアノ話にしよ。ほんじゃ、 のんびりと始めましょかね」

「うにゃ~」

猫又ちゃんが顔を綻ばせるのを見てから、イズナは蕩々 と語り始めた。



今は昔のお話だで? ある所に夫婦がおったんよ。夫は 武骨者やったけんども真面目で働きモンの役人だったき に。妻も気だてよく、夫をよう助け、尽くしていたそう な。ある日、夫は妻に美しい木箱を差し出して告げたダ ニ。とある任務で自分が旅立つこと。それは危険な仕事 なので二度と帰れないかも知れぬ、と。

うわ~いきなり~。もしかして悲しいお話…?

そうでもなかよ。安心しい。

……ほんと?

うんうん。ほいじゃけ、最後までよー聞くっちゃよ …うん!

妻は夫に任務の内容を尋ねたんよ。夫の任務は国中に散 らばった九つの"殺生石"を封印することやった。

殺生石は、とある妖怪を退治したときに現れた石じゃけ。 前に高尚な坊さんが叩き割ったんだけども、その時に破 片は九つに分かれて国中に散らばってもうた。そして、 破片は辺りに毒の霧を撤き始めたっちゃ。辺りの草木は 枯れ、近づく者は皆その毒気によって死んでまう危険な 霧ダニ。妖怪の恨みが石から噴出しとる…そう伝えられ ていたそうだっちゃ。

むむむ。不穏な気配?

んだども、殺生石に帝から賜った御札を貼り付け、お経 が書き込まれた刀で貫けば邪気が消える、と

……ほへぇ~。それでそれで?

夫は九枚の御札と九本の飾り太刀を帝から下賜されて 持って帰って来とった。妻は考えたっちゃ。このまま夫 が出征すれば生きて帰らぬかも知れぬ。げに、夫を死な せたくない、と。

む、むう…?

その夜、夫が寝静まるのを待って妻は御札と太刀を持ち 出したっちゃ。これが無くなれば夫は出征出来ぬ。

ならば何処かに捨ててしまえばいい、と。夫を助けたい、 死なせたくないっちゅう気持ちの現れっちゃね。

そ、それでどうなったにゃん?

妻は近くにある湖に沈めることにしたっちゃ。小舟で池 の中央まで漕ぎ出し、布で包んだ御札と刀を投げ捨てよ うとしたとき———

……ごくり

足を滑らせて…湖に落ちたっちゃ!

ぎにゃー!!!!

猫又ちゃん、声が大きすぎっちゃよ!

だってだってだって-…1

どうする? 続き、聞きたくないだら?

…悲しいお話は嫌だー。でも、気になる~

じゃ、続けよっかね。 妻は包みもろとも湖に沈んで行っ たっちゃ。終わり。

……え? それで終わり?

……うんうん

やっぱり悲しいお話だったぁ。オイちゃんの嘘

冗談冗談。次の日、夫が目覚めると妻は朝食の準備を済ませて待っていたっちゃよ。

え? えええええええ!!?? なんでなんで どうして?

夫は黙々と食事を済ませ、出立の準備を始めた。んだども、 肝心の御札と刀が見当たらない。妻に問うても知らぬ判 らぬとしか言わぬ。生真面目な夫はありのままを帝に報 告し裁きを求めたっちゃ。帝は多くを語らず、代わりの 御札と刀を準備するまでの間、待機せよと命じられた。

ありゃりゃりゃ?

それから数日後のことじゃね。 殺生石が散らばる各地から 相次いで毒の霧が消えたっちゅう報告が届いたっちゃよ。 にゃ、にゃんと!?

結果良しっちゅうこって、夫は咎められることなく、そのまま夫婦は仲良く末永く暮らしましたとさ。今度こそ、めでたしめでたし、で、本当に終わり!

ハッピーエンド? なにかだまされてる気がする! …何で奥さんは生きてたにゃ?

さぁねぇ? 昔語りに深い意味はないのかも知んないね。 だども、猫又ちゃんが良い子にしてれば解るかもなぁ。

むむむっ!? アタシ頑張るっ!

あーそやった。言い忘れとった。贈り物の木箱な、あん中にゃ帝から賜った由緒ある「巻」が入っとったんよ。 ……何百年も前に作られた…「稲穂を蒙った〈参」がねぇ

な、謎が深まっただけにゃ…

\* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \*

バックヤードと現世を繋ぐ「ゲート」の存在を人類が 知覚する確率は限りなくゼロに近い。現世においてゲートが出現することは極めて稀である上に、その出現範囲 は全宇宙という広大な領域に拡がっていて、時間も不規 則なためである。間違っても探して見つかるような代物 ではない。

そのような天文学的に低い遭遇率をこのとき妻は偶然にも引き当てた。暗く深い湖の奥底へと沈んでいく途中で、妻はバックヤードへの門扉に遭遇し飲み込まれた。彼女の身体は高密度の情報圧縮濃度を誇るバックヤードの外圧に耐えられずに僅か数秒で霧散して消えた。

神も悪魔も人も妖怪も、この世におけるありとあらゆ く生命は等しくバックヤードで存在を定義されて生を受 ける。イズナもまた、その枠から外れる存在ではない。

本来、九十九神や妖怪は、万物八百万の何かしらに魂を宿した後、形状を本来の姿に固定化した状態で百年余の時を過ごし、ようやく神格化する。例えばイズナは、とある銀河系の地球という惑星に存在するジャパニーズという島国を護る九十九神である。これらの現象は、バックヤードにおいて稀に発生するイレギュラーによって引き起こされる。

イズナの構成要素の「可能性の淘汰」はかなり早い時期から発生していた。おおよその構成要素が確定した段階において「固定化しつつあったイズナの構成情報」にノイズが混入し、構造に変革が起こった。これは肉体を失ってなお、バックヤード内に情報として残存していた「夫を想う妻の強い思念」がイレギュラーが起こった際に書き、たまなに関々イズナの構造情報を書き換える結果となったためである。

そして、そのイレギュラーな構造変革現象は結果としてイズナの形状と性格の形成に多大な影響を及ぼした。 イズナは彼女が生前に夫から受け取った贈り物「稲穂を 象った等」に疎を宿した。

. . . . . . . . . . . . .

※この作品は「九尾の狐」「殺生石」といった日本古来の伝説・伝承 に纏わる文献を参考に、筆者が「GUILTY GEAR」シリーズの世界観 にマッチするよう独自の解釈を加えて執筆したものです。本文は正当 な伝承を踏襲しているわけではありません。ご注意ください。

# イズナ

◇説い観察力を持ちつつも、表向きは観々としており掴み所がない。「適当」をモットーとしており、一人より皆と喜びを共有することを大事と考える。しかしその実は決して楽天家ではない。◇バックヤードの住人と語る人外の者。彼をその出生から知る者はいないが、柔らかい物屋と不釣合いな日本刀が妙に馴染んでいるその様は、その歴史が決して浅いものではないことを語っている。情報世界に生まれたためか、あらゆる話し方が混ざり合ったハイブリッド方言を使う。





#### **⇔クリエイターコメント**

そもそもイズナのトライブは、既 存のRTSに「妖怪」という種族がいな かったこともあり、日本の妖怪文化 を世界に広めてやろうと作りました。 その長としてどんなマスターが妥当 かと考えたとき、九尾の狐をモチー フにしたキャラクターをあてがった らいいんじゃないかと。頭のお札は9 枚あって、イズナが九尾の狐である ことを匂わせています。衣装はオリ ジナリティを出そうと洋服と和服を 融合させたりもしたんですが、結局 シンプルな和服のスタイルに落ち着 きました。当初は色男を想定してい ましたんですが、色男はほかにもい るじゃんということで、不精ヒゲが 似合うオヤジを狙っています。ナチュ ラル汚いみたいな。(石渡)

イズナもまた独特な衣装をまとっ たキャラクターであるために、モデ リング時にかなり苦労したキャラク ターでした。着物を肩の上から羽織っ ている、というこれまたポリゴンで は表現が難しいデザインとなってま す。とにかく和服の類はポリゴンで は再現が難しい! 体に密着してい ながら、動きに合わせてなびき、か つ腕などの動きと連動して動くとい うことで、相当悩まされました。今 のイズナがいるのはモーション担当 ががんばって調整してくれたからで すね。 ちょうどモデリングをしてい るのが布シミュレーターが実装され るかどうかという時期だったために、 迷いながら作業していたのが精神的 にもきつかった。ちなみに、ほかの マスターは顔でリテイクを受けるこ とが多かったんですが、どういうわ けかイズナはほぼ一発OKでした。 (本村)

#### **\*PROFILE**

#### イズナ(CV: 古澤徹)

身長:182cm(耳込みで204cm)

体重:68kg

血液型:不明

出身:不明

誕生日:8月3日

アイタイプ: 写真を振ると高確率で赤くなるが茶色

趣味:御当地油揚げの食い比べ、演歌

大切なもの:何とかなるさ、友達、愛着

嫌いなもの:可愛げのない排他思想、もの を大切にしない人、言及

GUILTY GEAR 2 OVERTURE- MATERIAL COLLECTION



#### ÷キャラクターボイス

シチュエーション	ポイス
攻撃(小)	ほ/せい/あい/やぁ/そい!/だぁ
攻撃(大)	悪いね/どっせぇい!/おそかぁ·····/斬り捨てごめんね/間隔 あり/緩んでるねぇ
駆け標	駆け塘(かけつばき)!/勝機!/見えたダス!
<b>乔子坊主</b>	芥子坊主(けしぼうず)!/眠んなさい/おやすみ
銅山葵	鋼工英(かねわさび)!/よいせ!/今ダス!
姫空木	姫空木(ひめうつぎ)!/青かしてやりますか/健療といきましょ
天人剪	天人菊(てんにんぎく)!/適当にがんばって!/無理せん程度にな!
柘榴もぎ	柘稲もぎ(ざくろもぎ)!/遺当にいただきます/全ては御霊に遷る
覚醒必殺技(準備)	月桂为!!(げっけいじん)/はぁあああ!/七分咲きかな
質麗必殺技(発動)	頃合さね/王手/盛り上げますか
ダッシュ	ゆっくりしたいのに/行きますか/忙しか
命令(前進)	んじゃ、前進で/前に行っちゃて/先の方で集合ね
命令(好きにして)	適当でええよ/好きにやっといてね/ばちばちでかまわんよ
命令(撤退しろ)	に、逃げれ!/命あってのものだね!/無理無理、帰ろ
命令(學灣)	ここで気張ろうね/じゃぁ、居座りますか/ここは難も入れちゃ 駄目ね
アイテム使用(回復系)	しんどいね、どうも/不味いよね、これ/歳かな
アイテム使用(攻撃系)	ほいっと/よっ/はい!
サーヴァント格納	一緒にいこか/付いて来てね/こっちこっち
アピール(挑発)	しょうもないのう/楽出来ていいね、この勝負/挽酌も、過ぎれば難になるでよ?
アピール(敬意)	お茶一杯もすする網が無い/どうも遊びじゃないね、これ/ あんた、涅槃が見えとるね
気絶	ちょっと、待って/あれ、歪んでる?/ふらっふら~
状態変化(有利)	お、皆いい仕事しよるね/さ~て、楽になってきたよ!/皆、も う一頑強りだがや!
<b>状態変化(不利)</b>	あらららら/げ~、面倒くさ!/オイも喧嘩が下手っちゃね
ダメージ(小)	なっ/ちょ/あや

シチュエーション	ホイス
ダメージ(中)	あたっ/のわっ/んぎゃ
ダメージ(大)	ぎょぼあ! / ぐへぇえ! / だぼっしゅい!
ダメージ(特大)	痛い痛い!! / やっ、たすけ! / 大人気ないよ!
死亡	まぁ、こんなもんだろうね·····/あーれー!/うわ、皆ゴメンナ サイ~!
ラウンドスタート	んじゃあ、通当にやりましょうか、合戦/喧嘩は最味じゃないね どうも/正直、勝ち負けに興味は無いんよね
プリーフィング突入	皆どうなってるばい?/どうっすかな/作戦は苦手だず
ブリーフィング離脱	ういっす
勝利	十年一日。実りもあれば、際もできようがね/こんなんで得意にはなれんよね、どうも/皮肉さね、こんな喧嘩で魂が薄く
数北	とほほぉ~っ!!!/ちょっとは手加減しなさいよー!
ユニット呼びかけ	河重さん/なまはげさん/猫又ちゃん/今日もひらひら!/娘んだ、鴉神!/お雪さん、おねがい/たのんます、先生!/ちんまい先生!/鍼縛さん、よろしく!/男気みしたってください!
ガード	ほ、本気は良くないよ こわいね、どうも まぁ、落ち着き
チャット用・挨拶	<b>どーち~</b>
チャット用・別れ	さいなら~
チャット用・問調	まぁ、そうだなや
チャット用 否定	そうでないよ
チャット用・怒り	なんだっちが!
チャット用・アピール	選当が一番よ、選当が
パナナポイス	ブぇー! / そんなパナナ! / すべったぁ!!
各マスター討ち取りポイス	ごめんダス
ラウンド開始時みねうち宣言	ちょっとだけ寝ててもらうばいね
マップ確認	マップを見れ
2V. 4.	それを見つけるダス/それを1個見つけれ/それを2個媒すダス /それを3個見つけよか/それを4個媒すたい/それを5個見つける あんよ/それを3個別してつて/それを7個別つけんレい/そ れを8個課しいや/それを9個見つけでね/それを10個媒すっち /それを9回収するだかや

シチュエーション	ポイス
アシスト	そこを右だす/そこを左だす/そのまま買っ面ぐね/引き返して ほうがいいかな/戦闘は遊けてちょうよ!/そいつは側しても大 丈夫だっちゃ/難にも見つからんようにね/見つかったっちゃ! /巡げれ!/巡しいや!
ひらめきヒント	あ、思い出した/そうだ、そうだ/そういえば/忘れてた
良い感想	えぇよ! その調子ダス
服い感想	あああ、それじゃ駄目ダニ
ソルに意識	ヤバイっちゃよ、まだなん?
お頼みポイス	ソル、任せたっちゃ!/シン、類むばい!/ドクター、* 今だで! /選王さん!
キャンペーン(ゴーストを叩け)	どないしたと?早う、ゴーストを殴れだす!
キャンペーン(マスターゴースト破壊)	マスターゴーストを叩きいや。ここまできたら楽勝だで
キャンペーン(ゴースト占領、	第回) 敵のキャプチャーをゴーストに近づけちゃなんね!/味 方キャプチャーを守りんさい!
キャンペーン(パリア破壊)	どないした?サーヴァントを敵のマスターゴーストまで連れて行 くよし/よっしゃ!バリアが壊れたばい!もうこっちのもんぞ!
キャンペーン(ブリーフィング)	サーヴァントを出して対抗せんば、1人じゃ勝ち目はなか!/サーヴァントは勝手に戦ってくれっか、行き先は教えでやんねと/マナば足らんのはゴーストを取られたからや。ゴーストを奪うんじゃ!
キャンペーン(限定通常戦)	敵のマスターゴーストは、壊すんが一等大事なこつばい/サーヴァントがキモっちゃよ   パリアはヤッラにしか剥がせんけん   / あんさんのマスターゴーストが危なかとよ! 壊されたら一巻の終わりださ?
キャンペーン #3	なんばしちょる?サーヴァントを回収して、あの門まで走れ!/ あの門のパリアをはがさねば、オイらどこにも行けんぞや!/パ リアはサーヴァントにしか懐せんきに!
キャンペーン #5	げ・・・、何この人。不死身?/こりゃ、ちょっとやそっとの攻撃 では倒せんのとちゃうか!?/出し惜しみしてる場合じゃなか! あんさんの渾身の一撃を見舞うんじゃ!
キャンペーン #15	なまら凄か戦闘やね・…
キャンペーン #18	オイの出番だ

### TRIBE MASTER

### マスターゴースト

古来より伝承されている「九尾の狐」をモチーフにしたイズナのマスターゴースト。 後方にはいずこかへと通じる階段が据えられている。



**島居内部空間参照**>中の景色は島居の裏からは見え幸せん(重要)



⊹設定(全体)







◇設定(三面面)





土地ってい場合では サメージを扱う力とで構めかのスケールで開かます。 ボーン一本仕込んでください

◇設定(演出)

GULTY GEAR 2 -OVERTURE- MATERIAL COLLECTION



#### **☆クリエイターコメント**

イズナのマスターゴーストは、言 わずもがな九尾の狐がモチーフと なっています。これはイズナ達やそ の仲間が東洋において妖怪と呼ばれ、 永きを生きてきた存在のシンボルと して最適なモチーフと思えたからで す。ただし、イズナの出生にまつわ るモデルは、実は九尾ではありませ ん。もっと素朴な存在が始まりであ り、その歴史の過程で九尾と呼ばれ たこともあるという設定です。とこ ろでこのマスターゴースト、よく見 ると鳥居の奥に階段が続いています。 中の木々も揺らめいていたり、正面 のアングルからしか見ることが出来 ない変わった作りだったり、結構無 駄に凝ってたりするんですよ。(石渡)

やる気のなさそうなポーズで座っている狐がなんともイズナらしいデザイン。正面からは鳥居の中に階段がどこへともなく続いているけど、裏から見るとなんにもない、というちょっと特殊な表現をしています。これもまた、イズナらしいというべきか。和風キャラクターということでデザインの方向性もソルのマスターゴーストなどに比べるとすんなり決まったほうですね。(本村)

### キャプチャー

**資かさを被った「風鈴」をモチーフにしたイズナのキャブチャー。** 周囲には人魂と思われるゆらめく思念体が浮遊している。



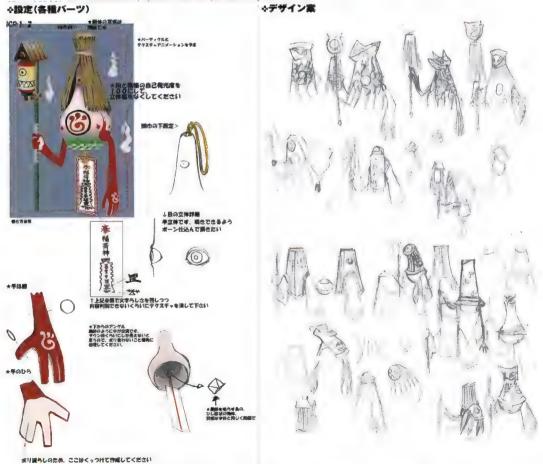
#### ÷クリエイターコメント

イズナのキャブチャーはじっくり見ると結構キモいです。しかし、デザイナーの妙なこだわりで、ほかのキャブチャーではやってないような処理が施されている、特殊なモデルになっています。基本は風鈴がモチーフとなっているのですが、それ以外の部分に存在感を持たせたくなかったのか、腕のパーツはライス・ングされていません。あまり注目されるユニットではないので気づかれないと思いますが、実は腕の部分だけ立体感がないのですよ。(石渡)

イズナのキャブチャーは正体不明のオリジナル妖怪ですね。風鈴と唐 傘お化けのあいのこ、とでもいったような雰囲気でしょうか。まあ、妖怪ですからどんなものがいても不悪 議はないのでしょう。謎の怨念寿電 波を発しながら無言で行進していきまずが、ソルやヴァレンタインのキャブチャーと比べるとちょっと地味ですねー。ある意味、日本の怪談の地味な怖さを表現してるのかも?





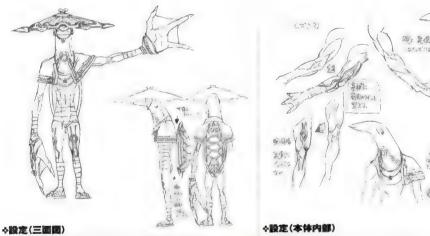


SILTI GERP CON ERT PROMISTER AND LIVE TILE

## TRIBE MASTER

下級近接兵で、いわゆる「河童」と呼ばれる妖怪。穏やかな性格で本来戦いには向いていないが、 その割には攻撃手段が豊富。キセルを少々たしなみ、農作業を趣味にしている。









#### ☆クリエイターコメント

河童の正体に関しては諸説ありますが、ある地方ではイタチであるという見方もあり、そこに着想を得てデザインしました。もっとも、「GG2」の中ではウナギをモチーフにしていますが、それは河童に対する大多数の認識が、爬虫類や両生類のような質感を想像しているだろうと考えたためです。「ウナギが地上を歩いていたらイタチのようにも見えびにもないたろうか?」という、風説の裏づけにもなりました。モデリングの仕上がりに関しては、思っていたよりも貧相に見える結果になってしまったのが残念です。(石渡)

ウナギをモチーフにした、格闘家 風味の河童、というかなりヒネリの 利いたデザインなのですが、見慣れてくるとなんだか妙にしっくり来る のが不思議ですね。回転する笠もおもしろいアイデアですよね。背中の 甲羅はノーマルマップ(擬似的な凹凸)が極めて分かりやすく効果的に使 ケインが上がったキャラで、一度旧世代機向けに作ったものをXbox 360 用にポリゴン数をアップして作り直していたのを思い出します。(本村)

#### →キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス	
攻擊	くわっ!	
カウンター能力	もらった…	
ダメージ(小)	げ	
ダメージ(大)	げぇえ	
死亡	んぐわぁー!	
命令受諾	あいよ	
出撃(再出撃)	行くけ	
感謝	感謝ですわ	
褒め	流石おやびん	
マスター道道	敵大将だよ!	
マスターゴースト到着	本丸に来たよ!	
目的地到着	着いたでよ	
撤退	駄目だ、逃げるよ	
対面時劣勢予想	む、無理っぽいわ	
優勢(対面時)	いけそうですわ	
呼びかけ	お~い	



下級装甲兵。鬼の面をした妖怪。小さいことを気にしない、おおらかな性格。 子供が好きで、たまに人前に姿を現すものの、たいていの場合恐がられてしまう。



#### **☆クリエイターコメント**

開発当初、ナマハゲの目はモデル で作られていて、瞬きなどもしてい ました。そして目を光らせるために、 新しい技術を導入したところ、夜は やたら光り、朝はまったく光らない といった具合に、背景の輝度によっ てキャラクターの見た目が不安定に なってしまったので、最終的には無 難にパーティクルで表現することに なりました。つくづく最近のゲーム ビジュアルは複雑になったと思いま す。ところで、ナマハゲといえば恐い イメージがつき物ですが、こんなモ フモフしていそうなナマハゲなら背 中に乗って妖怪の国とかにつれてっ てほしいと思いませんか? ちなみ に、ナマハゲのシルエットが決定す るまでには二転三転以上の苦労があ りました。オリエンタルな顔面マス クがメインのシルエットになるよう にしたくて、デザイナーにさまざま なアイディアを出してもらったので すが、どうしても威圧感と愛嬌を両 立させた雰囲気に落ちつかず、何度 もサジを投げられました。結果とし ては納得の行く形に落ち着きました が、このラフの数を見ると当時のデ ザイナーの機嫌が相当悪くなってい た思い出がよみがえります。(石渡)

未だに仮面の目とその口の中の目のどっちが本物かたまに迷ってしまう装甲兵です。装甲兵だけあってボリュームのあるシルエットで、画面に出たときも目立つ気がします。包丁を振り回す怖いヤツですが、開発中は8回連続でメッタ切りにするにもはでした。見た目的にも半分の4回に落ち着きましたね。でかいくせに足取りが妙に軽い印象がある装甲兵です。技術的には、肩間りのワラ傘を多重構造にしてファー(毛の表現)ぼく見せる手法を試してたりします。(本村)

#### →キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
近接攻擊	BVP
悪い子いねが?	悪い子いねが~!
ダメージ(小)	ぼう
ダメージ(大)	ぽおおう
死亡	おぼおおお…
命令受諾	うん .
出撃(再出撃)	行くだ
感謝	ありがと…
褒め	オヤビ〜ン!
マスター道週	敵の大将だ…
マスターゴースト到着	本丸だ…
目的地到着	着いた…
撤退	ありゃ~かなわねよ・
対面時劣勢予想	強そうだ…
優勢(対面時)	ワシの方が強い
呼びかけ	あんの~





下級機動兵。飼い猫が変化した妖怪。イズナを兄のように暮い、天真爛漫な性格。 「またたび」や「カツオ節」といった食べ物も月並みに好むが、一番の好物はミルク。



#### ⊹設定(全身)





☆設定(屋回り)



⇔設定(帯)

GUILTY GEAR 2 - OVERTURE - MATERIAL COLLECTION



#### **☆クリエイターコメント**

本書のイラストではついに顔も見 せてしまいましたが、ゲーム中では マスターのキャラクター人気をくわ ないようにずっと顔を伏せています。 でも一応顔面は作ってあり、ローア ングルから見ると顔も見えたりする んですけどね。ちょっと怖めの顔が 作ってあります。最初は腰について いる鈴の音をシャンシャン鳴らすつ もりだったのですが、あまりにもう るさいためにやめました。(石渡)

たしか一番最初に作った女性型、 かつXbox 360用にモデリングした 最初のサーヴァントだったのではな いでしょうか。女性型なのに顔が隠 れているので、覆面の下をどうしよ うか結構悩みました。唯一見えてい る口元だけは「ぷるぷるした唇にし て」という難しい注文が来てました ね。声もあいまって非常にかわいら しいキャラクターに仕上がったので はないでしょうか。(本村)

#### ◆キャラクターボイス

111222 0122		
シチュエーション	ボイス	
突進攻撃	にやつ!	
私、まっしぐら	にゃ~っ!	
ダメージ(小)	hh	
ダメージ(大)	んにゃぁぁ!	
死亡	あややや、ごめんね、 おやびん	
命令受諾	了解だよ	
出撃(再出撃)	行くよ	
感謝	ありがと~	
褒め	おやびん、かっこい い!	
マスター遭遇	敵の大将いたよ!	
マスターゴースト到着	本丸に到着~	
目的地到着	着いたよ~	
撤退	に、にに逃げるにゃ!	
対面時劣勢予想	わ~、なんか強そう…	
優勢(対面時)	べらぼうに弱いヨ…	
呼びかけ	オヤビ〜ン?	



#### ⇒クリエイターコメント

手足が細いキャラクターは、立体化したときにその存在感が薄くなってしまう傾向にあるのですが、この一反木綿はまったくもってベラスなくなる現象が起きていました。そのためにどョンというものを模索した記憶があります。国民的メジャーインるでは、何人か人を運べるがな大きさがあると思いまートルで、の長さを指す単位だそうです。その位大きければもっと見やすかったかもしれません。(石渡)

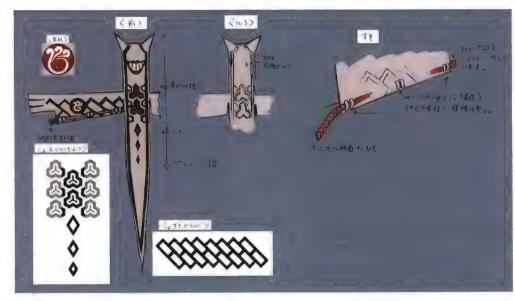
おそらくゲーム史上もっとも立体的に「薄い」ポリゴンキャラクター。常に浮かべている満面の笑みと、いやらしい攻撃手段がムカつくナイスガイです。形が形だけにモデルはかなりシンブルですが、モーションはかなり凝っていてひねりと回転を加えて、翻るような動きを見せたりします。くるくると丸まって巻物みたいになるというようなネタもあったような気がしますが、再現が難しかったのかなくなってますね。(本村)

#### ⇒キャラクターボイス

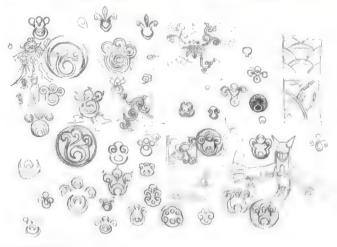
シチュエーション	ボイス
屈折SHOT	しゃ!
飛び道具増加	行け、式鬼ども
ダメージ(小)	しいし
ダメージ(大)	しいいしい!
死亡	おひょおおおう!
命令受諾	承知しました
出撃(再出撃)	いざ出撃…
感謝	感謝この上もございま せん
褒め	お見事です、おやびん
マスター遭遇	敵大将と遭遇
マスターゴースト到着	本丸に到着
目的地到着	たどり着きました
撤退	ここは退きましょう
対面時劣勢予想	劣勢は必至ですな
優勢(対面時)	悪くない状況です
呼びかけ	報告いたします
	-

# 一反木綿

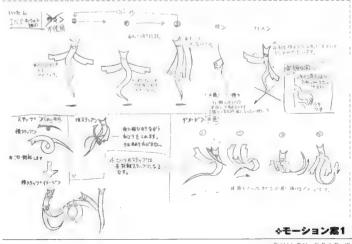
下級射撃兵。白い布の姿をした妖怪。忠義にあつい性格。 人の首に巻きついて迷惑をかける伝承があるが、実は「暖めてあげたい」という思いやりである。



#### ⇒設定(全身)



#### ◆コスチューム案





◆モーション案2

### TRIBE MASTER

## 天狗

上級近接兵。妖怪を主としたイズナのトライブでも古参の豪傑。 作戦上イズナを大将として扱っているが、マスターとは同格の指導者的立場。曲がったことが嫌い。











◆設定(頭部)
GUILTY GEAR 2 -OVERTURE MATERIAL COLLECTION



#### **⇔クリエイターコメント**

天狗といえば妖怪の中でも特にポ ピュラーな存在といえます。しかし、 その威厳を表現するのは難しい!力 ラスの羽でも生やしてしまえば、大 分印象も変わったと思いますが、背 中に羽根をつけるとゴージャスに見 える、という世界観は安直な気がし て、また、いざそういう表現が必要 になるキャラクターが現れたときに その神々しさが浮き立たないと考え た理由から、翼キャラクターは極力 避けてきました。なので別の部分で がんばろうと思い、天狗の顔面を派 手、かつ前例の無いデフォルメにし ようと意気込みました。このモグラっ ぽい顔はお気に入りです。(石渡)

特と袖の部分の表現にかなり苦労した記憶のあるキャラクターです。まず特は、ポリュームのある布と、中の足の動きを正しく表現することはかなり難しく、説得力のある袴の表現を行っているゲームはなかなか見ないですね。袖部分も布地の面積が広くてひらひらゆれるのですが、上腕と下腕にまたがるデザインのため、クロスシム(ゲーム機上で布の動きを計算で再現する処理)を使ってもとこまでうまぐくか不安でしたね。時間と処理の都合で結局「動いてればあんまり気にならない」という結論になりました。(本村)

#### **◆キャラクターボイス**

シチュエーション	ボイス
全方位近接攻擊	せい!
突進攻擊	はっはっはー!
芭蕉扇	去ねいっ!
ダメージ(小)	むぅ
ダメージ(大)	ぐおお!
死亡	ぐぬはつ…ぬう
死亡正座	無念…
命令受諾	承った
出撃(再出撃)	うむ、参る
感謝	これは重量
褒め	天晴れだ、おやびん
マスター道道	敵大将と相対した
マスターゴースト到着	見えたぞ、本丸だ
目的地到着	参着した
撤退	ぬかった、不甲斐ない が退くぞ
対面時劣勢予想	敵ながら見事
優勢(対面時)	任せい、ひよっ子ども だ
呼びかけ	おやびん殿



#### ☆クリエイターコメント

でいだーらのデザインは好きです ね。ただ、このキャラクターは最もや り残したことが多いかもしれません。 まず全長ですが、イメージではもっと 巨大になるはずでした。しかしゲーム の仕様上、レベルデザインに立体交差 を含まざるを得ないため、トンネルや 橋のような地形の下側を通れるサイズ に収めなくてはいけません。これに伴 い、でいだーらの攻撃モーションにも 制約がかかりました。また、体の表面 には、おモチのような流体が全身を覆 う予定でしたが、表現した結果、変に 生々しくなってしまったために却下。 現状に落ち着きました。あと、ポリゴ ンをケチりすぎました……。(石渡)

どろどろとしたモチのような質感の 何かが絶えず上から流れ落ちてくる、 という極めてユニークな表現にチャレ ンジしたキャラクターでした。 もとも と、「このキャラクターは何か特殊な処 理をしよう!」というような話があっ て、デザイナー同士でネタを出し合っ て決めたのですが、プログラマーに苦 労をかけた割りにはいまいちでした。 キャラクターがでかいのでインパクト はあるのですが。実はこいつが歩いた 後には足跡がしばらく残るのですが、 それは通りがかった敵マスターがこい つの接近に気付けるように、という ゲーム上の理由もちょっとあったりし ます。でいだ一らの使いはデザインが シンプルにまとまっていて、マッシブ だったので今でも気に入ってますね。 画面に出した時に思っていたよりも小 さかったのが残念でした。(本村)

#### **◆キャラクターボイス**

ヤイヤンファール	10
シチュエーション	ボイス
攻擊	_
ミニオン召喚	****
近接支配攻擊	_
ダメージ(小)	_
ダメージ(大)	-
死亡	すまん。オヤビン、カ になれなんだ(ごめん。 オヤビン、カ及ばず…)
命令受諾	いいだろう(いいよ)
出撃(再出撃)	行くか(行くよ)
感謝	悪いな(ありがと)
褒め	大したものだ(凄いや)
マスター遭遇	敵の大将だ (敵の大将だよ)
マスターゴースト到着	本丸に着いた (本丸に着いたよ)
目的地到着	着いた(着いたよ)
撤退	退くか(逃げるね)
対面時劣勢予想	正直苦手な輩だ
	(げ、強そう)
優勢(対面時)	ここは任せておけ (なんだか弱そうだ なぁ)
呼びかけ	聞いてくれ (聞いてぇ~)

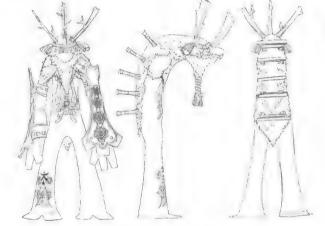
#### ※カッコ内はでいだーらの使いのボイス

## でいだーら/でいだーらの使い

上級装甲兵のでいだーらは、イズナよりも古くから存在する神に近い存在。本人の表層意識とは関係なく、現世を作り出す力を持つ。 ミニオンのでいだーらの使いは、やんちゃな行動が目に付くが、素直な性格。人間味があり、ブルース・リーのファン。



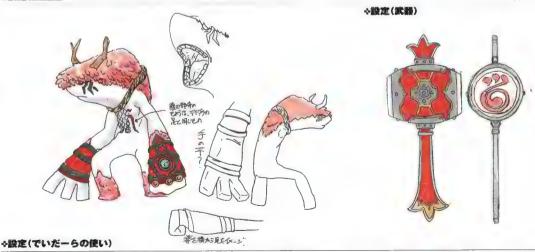
→設定(全身) →投定(頭部/脚部)







◆設定(三面間)



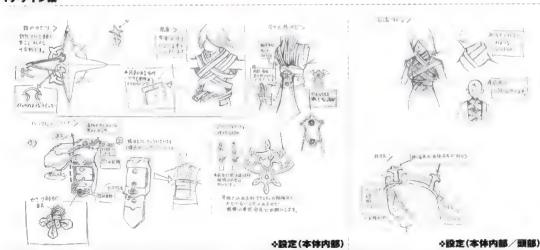
### TRIBE MASTER

## お雪

上級法力兵。雪を司る妖怪。見た目どおりにおしとやかで、丁寧に仕事をこなす。 女流意識が高く、美学を重んじている。しつけや作法に厳しいが、根は優しい。







GUILTY GEAR 2 - OVERTURE MATERIAL COLLECTION



#### **⇔クリエイターコメント**

、お雪さんは当初、まさに氷の女王 といったゴージャスな外見を想定し ていました。しかし、氷や雪、冷気 などの表現を重ねていくと、真っ白 になって全身がおぼろげに見えてし まう懸念があったので、最終的には シンブルなデザインに落ち着かせま した。余談ではありますが、チーム カラーを赤にしたときのお雪さんを、 開発チームの間では「ファイヤー雪 女」と呼んでいました。語感がおもし ろくないですか?(石渡)

初期のころにモデリングを行い、開発後半になってから多少手直しをしたキャラクターですね。胸元のデザインがかなり立体的に入り組んでいるのですが、全部ボリゴンで作るという結構無謀なことをしましたねー。武器の手裏剣は当初手に持たせるつもりで作っていたので、手の形状もそのつもりで結構細かく製しておりしました。結局手裏剣は常にアケレに当初はかなり美人にできた!と思っていたのですが今見るとすごく直したい気分になります。(本村)

#### **☆キャラクターボイス**

シチュエーション	ホイス
近接多段攻擊	1313~
白銀の涙	はっ…
凍てつきなさい	凍てつきなさい
ダメージ(小)	තිනි
ダメージ(大)	痛い…
死亡	いと、儚し…
命令受諾	承知いたしました
出撃(再出撃)	参ります
感謝	かたじけのうございま す
褒め	素敵です、おやびん様
マスター運通	敵大将とお見受けいた します
マスターゴースト到着	悲願、本丸に参じまし た
目的地到着	着きました…
撤退	この場は退きます
对面時劣勢予想	長く持ちそうにござい ません…
優勢(対面時)	ここはお任せください まし
呼びかけ	

麒麟



#### **⇔クリエイターコメント**

人間のように手足が自由なキャラ クターではないので、攻撃モーショ ンのネタに枯渇するキャラクターで した。アクションゲームのボスとし て作る分にはいくらでもネタがある のですが、本作の場合はCPUのキャ ラクター同士が戦う場面が多く、彼 らはプレイヤーとは異なり学習能力 がないために、対人戦以外のケース でも強さのバランスを調整できる形 にまとめる必要があります。そのた め、安易に思いついた攻撃を敢行す ることができませんでした。それで も、麒麟という既存の外見イメージ をアレンジする部分では悪くないデ ザインになったと思います。(石渡)

背中の炎の表現に最後まで四苦八苦した覚えがあります。いろいろな手段を試したり研究したりしたのですが、結局最後は割りと無難な形に落ち着いてしまいました。炎に隠れて見えづらいですが、背中を覆う金属の紋様は実は結構気を使って作ってました。作ってる最中はものすごく神々しいイメージだったのですが、いざ画面に出すとすごく地味で泣けました。(本村)

#### **⊹キャラクターボイス**

シチュエーション	ボイス
近接SHOT	_
イバラワラジ	_
木漏れ日	_
雷神の羽衣	_
ダメージ(小)	_
ダメージ(大)	_
死亡	黄泉が見える …
命令受諾	はい…
出撃(再出撃)	向かいます
感謝	本当に、ありがとう…
褒め	とても誇らしいお方で す…
マスター進週	敵の大将のようネ…
マスターゴースト到着	本丸に着いたわ
目的地到着	ここね、着いたわ
撤退	退きます
対面時劣勢予想	得意ではないわ、あの 人たち
優勢(対面時)	私の心配は要らないれ
呼びかけ	今良いかしら?

上級射撃兵。伝説上の生き物とされ、現世の文化形成に深く影響を及ぼした神獣の一種。 実は女性。純心すぎて、よく人に騙される。



⊹設定(全身)



# MASTER MASTER

縁起物の玩具を模したミニオン。粋で男前(おっとこまえ)な性格。 面倒見がよく頑固者。何でも豪快に解決しようとするため、まわりの人間はたまに暑苦しく感じている。





#### ⊹設定(全身)



#### ◆設定(三面図)





#### **☆クリエイターコメント**

達磨はそもそも妖怪の類ではあり ません。しかし廃よけ効果のある存 在として伝わっているため、スーパー ナチュラルな世界の住人と決め付け てスタメンに加えました。このキャ ラクターは、基本、顔面しかないた めに、そのほかのにぎやかしで演出 を考えました。しかし本体以外の部 分が目立ちすぎても困るので、顔芸 でがんばってもらおうと、表情が複 雑に作れるようにポーンを入れてあ ります。恐らく作中では主人公を差 し置いて、最も表情を豊かに作れる キャラクターです。(石渡)

だるまというシンプルなネーミン グながら、神輿に乗っていたり、頭 からおひねりが噴出していたり、の ぼりが立っていたりとネタの詰まっ たミニオンですね。様々な特殊能力 のために敵に回すとうっとおしいこ とこの上ないですが。本来は上半身 (だるま)と下半身(神輿)が別々に分 かれて動くといったネタも想定され ていました。攻撃をくらうとだるま だけが吹っ飛んで行って、神輿は一 生懸命走っていってキャッチすると か。見た目はおもしろかったのです が、諸般の事情により泣く泣くカッ トされました。(本村)

#### →キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
逢磨さんが転んだ	だ/る/ま/さ/ん/ が/こ/ろ/ん/だ/ 達磨さんが転んだ!
ヌメ君召喚	かぁあっ!
ダメージ(小)	ぬうあっは!
ダメージ(大)	ごきごん!
死亡	く、くやしい!!
命令受諾	オス!
出擎	出黎!
感謝	ありがたい!
褒め	男前だな! オヤビン
マスター遭遇	敵の大将、ここにあり!
マスターゴースト到着	敵の本丸と見たり!
目的地到着	到着
撤退	湿却!
対面時劣勢予想	まずい! 勝てん
優勢(対面時)	ふぁはは! 弱者よ!
呼びかけ	もんもん





鳥類をベースに生み出された自律型ギアであるDr. ハラダイム 彼が率いるトライブは、自然界に生きる者たちがモチーフになっている

#### CONTENTS

描きおろしイラスト オリジナル・ショートストーリー

Dr. バラダイム

マスターゴースト

キャフチャー

ゲロッパ

ローラー

バウワー

レオナルド

ボーンバイター

スピリットシーカー バウワー Jr.

デュアルホーン

ゲートガンナー

ココベリ



## 形而上学推論・序

朝食後に島内を一周ほど散歩するのが彼の日課であった。秋の心地よい日差しと風を受け、自年型生体兵器である彼——Dr. パラダイムは上機嫌であった。上空を飛来するカモメも潮騒も…全てが平穏そのもの。

聖戦後、ジャスティスの呪縛から逃れた自律型生体兵器 を従え、人との接触を避けるように各地を転々として、 ようやく安息の地を見つけ移住したのが数年前。この地 で彼らは平穏な日々を勝ち取った。「神は天に在り、全 て世はこともなし」自作の鼻歌を歌いながら歩いている と、前方からメソメソと泣きながら駆け寄ってくる同胞 の姿が目に入った。

「ど、ドクター?!」

「そんなに慌てて、一体どうしたのかね、ゲロッパ君」 「頭が…、い、い、痛いカモ…」

見れば、頭部に大きな噛み痕があった。

「やれやれ、また噛まれたのかね…」

ゲロッパの後を追ってきたのだろう。大きな地響きを立 てて、巨体が迫ってくる。見慣れた光景だ。

「これこれ、ボーンパイター君。ゲロッパ君を誓っては いかん。いつも言っているだろう」

「ぶおおおおん…」

「毎日毎日、君たちはこの調子だ。これは日々平穏と喜ぶべきなのか、危機的状況と悲観すべきなのか。判断に 困る!

腕組みをして呟く。すると突然、音もなく飛来してきた 何かが、パラダイムの耳元で甲高い音を上げた。

「ドクタードクター! た、大変ですう!」

「お、驚かすでない、ボニー助手。耳元で大声を上げる なと何度言えば…」

「そ、そんなことより早く来てくださぁい!」

. . . . . . . . . . . .

研究室に戻る。助手たちが慌ただしく飛び回っていた。 彼女たちは $\Phi$  か。 別出したホムンクルスである。

「どうしたと言うのだね。時は金なりとは言うが、慌て て良い結果が出た試しはないぞ」

「お説教は後で聞きますから…とにかくこれを見てください!」

「…ムッ、これは…?!」

パラダイムの視線がパックヤードを観測する計器のモニ ターに注がれる。数値の変動を示すカーソルが普段とは 全く異なる動きを示していた。

「これは…!? 空間が僅かに歪んでいるのか。何が起 こったのだ?」

コンソールに手を伸ばし、コードを入力していく。

「歪みを発生させているのは…これか! ボニー助手。 そちらの端末からディラック定数の百万分の一桁を順に 一ずつ加算してみてくれ給え」

「は、はいっ! え、えーと… f の…これですね! わわわっ。歪みのグラフがさらに大きくなりましたよ!!」「やはりか! 助手、続け給え」

「はいっ! あ、今度は向きが変わった! 逆側に振り

切れましたよう!」

「よし。そのまま状態を固定してくれ…。いや、いかん。 これでは演算が成立せん。助手。今度は減算だ。ゆっく りと戻してくれ」

「はい…っと。あれ? カーソルが戻ってきました よう!!

「よし、それでいい! 数値を固定してくれ給え。ベニー 助手、手伝ってくれ。次はこっちにも同じ値を」

本の上でボーっと成り行きを見守っていたもう一人の助 手、おっとりベニーがふにゃっと起き上がる。パラダイ ムがもう一つの計器のコンソールを指し示す。

「なるほど。ドクターさすがです! 別の装置から位置を変えて観測して、物体の形状を算出するんですね!」「古典的な三角法だ。大したことではない。法力波測距儀は私の発明だがね…。いや特で、そんなことは今はどうでもよい。これは……直径1.7センチ程度の球体…か?これを境に定理が二極化している…。現世とバックヤードの狭間か!!」

「あ! カーソルの振れ幅が…。あうう、消えちゃいました。…」

「ベニー助手。今のレコードは?」

「ログ、問題なし」

「よし。定数を固定した後の計器のログを全て出力して くれ…」

「…了解」



数分後、パラダイムは水槽の中…もとい、彼の私室にいた。水中でしか呼吸出来ない自身の身体のために、専用に設えた部屋である。助手たちは机に腰掛け、データを読み取る主人の様子を伺う。心なしか顔が強ばっているように見えた。

「どうかしましたか、ドクター?」

「う、うむ…、出力されたデータから読み取れたことを 説明しよう…」

「…は、はい」

「先ほどの球体は現世とバックヤードを繋ぐ境界のようなものだ。この球体の中央に向けて発したバックヤード 観測用に最適化された法階光波は数値化出来ない値を返 した。逆に現世の法階光波には実数を返したのだ。つまり、球体の内側は現世である。そして、このゲートを構 成する分子は法力による特殊加工が施されていると思われる。法力光波の吸収率から見て間違いない」

「え、えと、それはつまりどういうことですか?」 「即ち、私がバックヤードの観測のために使用している 特殊なコードに酷似しているのだよ」

「すみません、ドクターがどうやってバックヤードを観 測しているのか、私は存じません」

「ああ、そうか。そのことは教えておらんかったか。……簡単に言えばこの世の定理をバックヤード側の定理に擬似的に"なりすまし"させることで、バックヤードを現世から観測している。私にはこれが精一杯でバックヤードに対し実数を送り込む——物理的な干渉を行うことなど到底出来ない…。しかし、あの球体は現世からパックヤードに対して物理的な干渉を行って組成されていた。つまり、私以外の誰かが先んじてバックヤードへの物理的接触に成功したことを意味している」

「はぁ…、それって、もしかしてドクターより頭の良い 方がいるってことです?」

「悔しいがそうなるな。まあ、そのことは置いておくとして、問題は…」

「……問題?」

「それが誰であるか…ということだ。いささか心外では あるが、ひとつ心当たりがある」

「えっ、誰なんですかあっ!?」

「先ほど説明した通り、バックヤードを現世から観測するために "なりすまし" コードを使用している。しかしこのコードは実は私のオリジナルではない。生体兵器細胞に含まれる遺伝情報から抽出したソースの一部を改変してデコーディングしたものだ」

「生体兵器細胞?」

「そう。…先ほどの球体を組成している分子結合部分には生体主義細胞によく見られるコードのクセが散見していた…つまり。不愉快ながら、あの球体は恐らく……"あの男"が創り出したものだろう…」

「あの男…って、GEAR MAKER ですかっ!?」

「GEAR MAKERってアレでしょ。聖戦を起こした極悪人…」

のっそりと顔を上げて会話に参加してきたのは、ボニー 助手の姉のバニーだった。勤勉でおしとやかな妹に比べ、 いささか勝ち気で怠惰な性格をしている。

「うむ。我ら皇体兵器の生みの親。何度も何度もその姿を変え、数百年の時代を生きると言われる恐るべき極悪人だ。しかし、よもやバックヤードに直接干渉するなど…、人類の領分を逸脱し過ぎている…!!」

バックヤードはこの世のありとあらゆる法則を定義 し、事象を生み出す高次元空間である。その存在は 二十一世紀末に概念として仮説が立てられて以来、一部 の科学者たちの間で研究が進められた。しかし、未だ人 類はその存在の立証には至っていない。

「…何をするつもりなのでしょうか?」

「分からぬ。しかし、あの者がバックヤードに到達したとなると…これは聖戦どころの騒ぎではないぞ!」

「ねー、よく分からないから説明してよー?」

「バックヤードはこの世を定義し制御する高密度に圧縮された情報が集合して形成されている高次元空間だ」

「……ドクター。悪いけど全然分からない。人間の言葉で説明してよ」

「む、ウムム?」

「あのね、姉さん。たとえ話だけど。バックヤードは 1+1 が2になることを決めている場所なの。その場所に 悪い人がやってきて、1+1 が3になるように悪戯したら どうなると思う?」

「……1+1 は2でしょ。3にはならないよ?」

「うん、まあそうなんだけど、悪戯して3になるように 出来るのよ。リンゴを一回切ったち三つになるの」

「それって、便利じゃない!」

「もう! 便利とかじゃなくて、物理法則が全て覆るの! 世界が崩壊しちゃうの!」

「ゴメン、アンタの説明もよくわからないわ…」 「ともかくだ。これまで、あの男には関わるまいと考え

ていたが、そうも言っておれん」 「ドクター、イズナさんに連絡してみては?」

「おお、そうだな! 彼にはこの異変を伝えておくべき だな…」

### TRIBB DEPARADIGN

## Dr.パラダイム







#### **☆クリエイターコメント**

RTSのオークにあたる種族として獣 が寄り集まったトライブを作ってみた わけですが、その長たる者はパワフル であるべきと思うんです。ただ、ゲー ム的にサーヴァントを強くしたかった こともあり、マスター自身は非力にし たほうが意外性があるかな……と。結 果、インコみたいなキャラクターにな りました。最初はカエルでデザインし ていたんですけどね。本を持たせたの は非力なイメージに加えて、総司令官 としての彼の存在理由を示したもので す。お供のボニー助手ですが、パラダ イムに爆弾を設置して攻撃させようと いうコンセプトが第一にあって、それ を運ぶ人間が必要なんじゃないかとい うことで作られました。ボニーはギア ではなくてホムンクルスです。パラダ イム自身が作った便利な助手。アバな んかと同じですね。(石渡)

衣装が比較的シンプルだったため、 ほとんど苦労せずにモデリングできま した。ある意味、もっとも簡単に制作 できたマスターでした。いわゆる人間 型のキャラクターではないのですが、 骨格は人型とほぼ同じです。ガラス球 の中に納まっているため、大きなアク ションもしないことがわかっていたの で、スムーズに作成できました。ブッ クスタンドにしがみついた独特なポー ズも大した障害にはならなかったので すが、問題だったのは彼を包む液体の 満たされたガラス球。これをどう表現 するかで試行錯誤しました。液体は最 初波打つような処理を目指していたの ですが、最終的にはオミットしていま す。イベントシーンでガラス球に映る ハイライトがちょうどパラダイムの顔 を隠してしまったり、結果的にキャブ チャーと見かけが被ってしまったり と、反省点もいろいろです。(本村)

#### **\*PROFILE**

#### Dr.バラダイム(CV:幹本雄之)

全長:115cm(翼開長1142cm)

体重:32kg

血液型:不明

出身:アメリカ(オハイオ州)

誕生日:不明

アイタイプ:赤

趣味:

組織相関図を美しくする研究。全ての事象を暫定的な情報単位に換算し、自分の脳の 処理速度と記憶容量を知る。

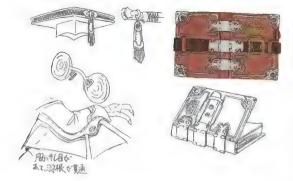
大切なもの: 内容を問わず具体的な理念 眼鏡・紳士肌着

嫌いなもの:無計画な者・バードウォッ チャーの目・蚊

GUILTY GEAR 2 - OVERTURE - MATERIAL COLLECTION

#### ⇔設定(小物)

#### ◇設定(ボニー助手)







→設定(球体)













#### △キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
攻撃(小)	ふってはぁ さぁ、ふむ うむてほら
攻擊(大)	試してみよう/コレは効くかな?/どれどれ/ひとたまりもあるまい/耐えられる駅が無い/堪えるだろう?
攻撃(転がり)	ほうあぁ/め、目が/しまった、勢いが
攻撃(飛び道貝吸い込み)	無駄撃ちだな/陳腐な法力だ/下手な鉄砲か
兵法第十三計※	兵法第十四計を教えよう/ふん、獲武者め/地力をあなどるなよ
アイギスフィールド	アイギスフィールド!/加麗のもとに集え!/防體を守勢と思う なよ?
ご退場瞬おう	ご退場脈おう/失礼、邪魔だ/これも知の成す集
覚醒必殺技(準備)	ブルト書3章33節/止むを得ん、お呼びするか/悪いな、切り札を出すよ
覚醒必殺技(発動)	エーテルの無駄遣いめ!/君に付き合う時間が惜しい
ダッシュ	やれやれ、急ぐか、効率を上げなくては、遅れる訳にはいかん
命令(前進)	先の戦場で落ち合おう/先を目指してくれ/総力を前方に転じる!
命令(好きにして)	各自目的を優先してくれ、単騎で行く、解散/伽图臨機応戦!
命令(撤退しろ)	固執は得策ではないな/第三十六計、急げ!/体勢を立て直す、 退こう
命令(停滞)	地利を得るぞ!/この場の制圧を優先だ/兵法第四計、停滞しよう
アイテム使用(回復系)	ここから挽回だ/急場しのぎだが/軽い手傷もあなどれん
アイテム使用(攻撃系)	喰らいたまえ/それ/どうかな?
サーヴァント格納	一仕事類む/兵力を拡散する/着いてきたまえ
アピール(挑発)	勝ち競をあげてもいいかな? 良くないな、あぁ、君が宋配を振るっていることだ/主観で悪いが、撤退をお勧めするよ
アピール(敬意)	ふん、悪くない動きだ。兵法に加えておこう・・/さしもの理話 めも、運だけは計りきれんか/下らん、ただの奇気じゃないか

シチュエーション	ボイス
気絶	平静だ、平静を保て …/ お、落ち着きなさい、話し合いを … / 私としたことが
状態変化(有利)	全て思感通り/なんと手応えの無い・・/当然の結果だが、殺し くもある
状態変化(不利)	ぬっ、芳しくないな/この程度と見てはならんな/風向きが悪い な ・ あなどった
ダメージ(小)	くっ/ぐ/む
ダメージ(中)	おお/うお/なぬ
ダメージ(大)	馬鹿なあ!/これほどとは!/抜かったか!
ダメージ(特大)	べどげぼふう!/規格外の力量! 不愉快な!
死亡	こんなアタラメな戦法に限するとは/豪特が略に勝ると言う のか/格勢では分が無いか
ラウンドスタート	啓蒙してやろう、戦略美を・1/軍学も知らぬ者が、正攻法を馬 鹿にする / 噛みが大事なのだよ、統帥とはな
ブリーフィング突入	大局的な見地が必要だ/わずかな一手も勝利の鍵だ/ 單師の本領 はここにある
ブリーフィング難脱	よし
勝利	理を極めば百戦の将はいらん、そういうことだく場当たりな戦に 勝機などあるものか。迷惑な/全ての真理は、因果に基づく。こ の結果も例外ない
Ricks	策に溺れたとでも認めたくないものだな/計れぬはずだ、何 も考えていないのだからな/負けるというのか、旗色も誘め ん者に
ユニット呼びかけ	ゲロッパ器!/ローラー器!/パウワー器!/ボーンパイター! /デュアルホーン!/レオナルド酸!/スピリットシーカー!/ パウワーJr 君!/ゲートガンナー!/ココペリ様!
ガード	剛健なだけではいかん/まるで初学だな/ずさんな攻撃だな

シチュエーション	ボイス
パナナポイス	古典的な関か、 ぎょわおう? 非科学的な!
チャット用・挨拶	ごきげんよう
チャット用 別れ	では、失礼するよ
チャット用・問調	うむ、いかにも
チャット用 否定	LILHO
チャット用・怒り	無礼な!
チャット用・アピール	ゆとりと暇は同義だ。違うかね?
各マスター討ち取りポイス	頭を使いたまえ、頭を
ラウンド開始時みねうち宣言	手心が必要だな
マップ確認	マップを確認してくれ
回収要購	それを見つけてくれ/それを1個探すのだ/それを2個探すのだ/ それを3個探すのだ/それを4個探すのだ。それを5個探すのだ/ それを6個探すのだ/それを7個探すのだ/それを9個探すのだ/ それを9個探すのだ それを10個探すのだ/それを回収してくれ
アシスト	そこを右だ。そこを左だ そのまま真っ直ぐ、引き返してくれ。 戦闘は渡けろと言っただろう! そいつは例しても大丈夫だ/難 にも見つからんようにな/見つかったぞ!/遊げる /遊うん だ!
ひらめきヒント	ん、思い出したぞ/おお、そうだ!/まてよ、確か・・・/ああ、ウッ カリしておった
良い感想	よし、いいぞ
悪い感想	違う違う、そうではない
ソルに懇願	まだか、フレデリック!もう危険な状態だ
お頼みポイス	フレデリック、頼む!/シン、期を逃すな!/イズナ、ここだ /連王、今だ!
キャンペーン #18	心得ている!

### TRIBE DEPARADISM

先住民の神像をモチーフにしたパラダイムのマスターゴースト。 後方にはバラダイムの知を支える書庫が据えられている。



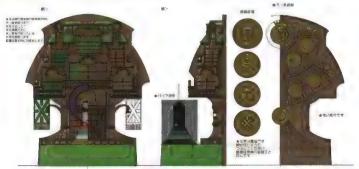








⇒設定(神像エフェクト)



★ここを本拠です こちらは全てティ系の母表紙です →設定(書庫三面図) GUILTY GEAR 2 - OVERTURE - MATERIAL COLLECT. . . .



#### **⇔クリエイターコメント**

パラダイムのマスターゴーストは、 トーテムポールのイメージをモチー フとしています。ただし、この場合 は記念碑や墓標ではなく、持論を体 現させた「真理の偶像」として表して います。中央のモニュメントは知恵 の鳥、フクロウであり、また自分自 身を指しています。背景にあるもの は図書館で、それは世界の森羅万象 が知識として大系化できるというパ ラダイムの考えが表現されたもので す。そして昼夜を問わず知見を広げ、 世界の中心に自らが位置することを 主張するシルエットにもなっていま す。「ここに座する」を主張するパラダ イムですが、「掌握する」ではないとこ ろが、彼の科学者としての本質が純 粋であることを裏付けています。 (石渡)

大自然の叡智をモチーフとしたマ スターゴーストですね。木と本棚と いうネタはデザインが上がる前から 提示されていたので、最初はもっと 生っぽい樹木が直接くりぬかれて本 棚になっている、というようなもの を想像していました。トーテムポー ルがぐるぐる回ってたり、裏に回る とセフィロトの樹みたいな紋様が あったりと、予想外に呪術的な雰囲 気になってますね。モデリングでもっ とポリゴンを使いたかったもののひ とつですね。(本村)



#### **⇔クリエイターコメント**

パラダイムのトライブは、なにげにオシャレです。最も獣に近いモデルでありながら、チェック模様を基調とした服装で統一されています。このトライブは、西洋ファンタジーやゲームでよく見られる「オーク」の種族をイメージして作られたのですが、どうせならいつも不潔に表現される彼らを小奇難にしてあげようと、トャブチャーも例に漏れず、よく見るとオーバーオールのような衣装をまとっています。(石渡)

パラダイムのキャブチャーは他と比べてかなり特異で、ウーパールーパーとか山椒魚に似た、生物っぽ・本ヤブチャーという存在がここまで生物っぽいといういろと葛藤が生まれてすぐに使く消え去ってここまで生物っぽいというにみと葛藤が生まれるですが、なぜかましたね。 カーカー フの面々は野生動物がモチーフなのになぜかゴーグルみたいなものを装備しています。自律型ギアは目が弱点なんでしょうかね?(本村)

## DEPARADIGM TRIBE

爬虫類もしくは両生類に関するであろうバラダイムのキャプチャー。 ゴーグルにツルハシと、探検家のような装備を身につけている。





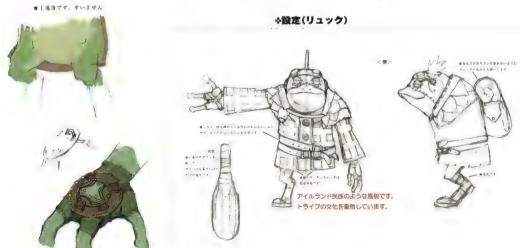


# TRIBE DEPARADIGM ゲロッパ

名前からわかるとおり、カエルの姿をした下級近接兵。 気弱で離病だが、仲間は決して見捨てない「イイ奴」。よく捕食される。







⇒設定(頭部/下腹部/手)

→設定(正面/側面図)

GUILTY GEAR 2 - OVERTURE - MATERIAL COLLECTION



#### ÷クリエイターコメント

ゲロッパは、本作中のサーヴァントで一番のお気に入りです。僕はナマハゲや、このゲロッパのように首がない体格が好きなのです。声を担当してくれたのは開発スタッフの一人で、またこのハマリが非形によかった。「GG2」では写実に近い方向性で質感を追求したのですが、もう少しシンブルにテクスチャーを描ければ、丸っこい形がもっと活きたかもしれません。ラブリー。(石渡)

弱いくせに必死で戦う健気さがほほえましいドクタートライブのマスコットキャラクター。突進攻撃をかわされると悔しがって地面を叩くなど、かわいいやつです。デザイン的にもネタが多数仕込まれています。武器となる棍棒はサボテン、背中には寝袋やその他大量の荷物を背負い、薄いけど。この背嚢が歩くたびにゆっさゆっさとゆれるのが見ていて楽しいですね。実はこいつのボイス担当はデザイナーの一人だったんですが、あまりにもキャラクターがはまりすぎていてびっくりしました。(本村)

#### →キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
近接攻擊	ゲコッ!
突進攻擊	げぇえ!
ダメージ(小)	ゲッ
ダメージ(大)	っげっげええ
死亡	きゅうううぅ
命令受諾	解ったゲロ
出撃(再出撃)	出るゲロ
感謝	タスカッタ…
褒め	スゴイ、スゴイ!
マスター遭遇	マスターだゲロ
マスターゴースト到着	マスターゴーストだ!
目的地到着	着いたゲロ
撤退	に、逃げるゲロ
対面時劣勢予想	恐いヨ~、
優勢(対面時)	か、勝てるかモ!
呼びかけ	ゲロゲロ

### ローラー

下級装甲兵。亀が本体だが、甲羅の上には操縦席が設けられている。 片言しか人語を解さないものの、意思の疎通は可能。食欲がなににも増して優先される。



#### ÷クリエイターコメント

電を装甲兵として起用したアイディアは、成功したと思います。本来は背中からキャノン砲が出てくるというネタがあったのですが、メカならまだしも生き物の甲羅の中に何かが仕込んであるのは、想像すると気持ち悪かったので却下しました。ローラーの背中といえば、真っ黒なタワシのようなとき物が優雅にでしています。皆さんは気づかれてラーの眼前に好物であるキノコを垂らして操縦している、という設定があるのです。(石渡)

電なのでちゃんと手足と頭が引っ込むようなギミックになっています。ゴロゴロ転がる攻撃に不器用な装甲兵らしい、分かりやすいキャラクターです。最初は背中に大砲が積んであったり、頭がふたつあったりなどとまたさらにネタ満載だったのですが諸般の事情でポツになってますね。下級兵の割には派手すぎたのかも。間延びした口調に妙な愛嬌があって、戦場であの声を聞くと敵味方かかわらず、なんだかほっとします。(本村)

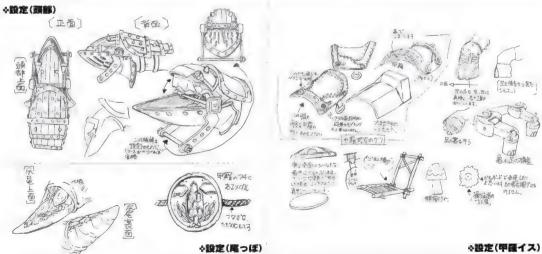
⊹設定(全身)

#### →キャラクターボイス

<b>☆キャフクターホイス</b>	
シチュエーション	ボイス
攻撃	5~!
ローリング	まわる
ダメージ(小)	<b>a</b> 5°∼
ダメージ(大)	のおお~
死亡	むぼぉぉぉ・・・
命令受膳	あい~
出撃(再出撃)	が~
應謝	んもっ
褒め	んももっ
マスター道道	マスターいた
マスターゴースト到着	マスターゴースト着い た
目的地到着	着いた
撤退	逃げる
対面時劣勢予想	相手、強い
優勢(対面時)	敵、弱い
呼びかけ	むんも~



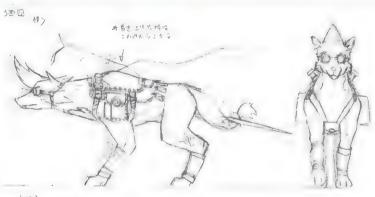


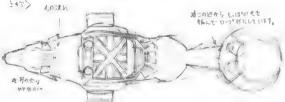


# TRIBE DEPARADISM

犬種に属する下級機動兵。生粋のヤンキー気質で、人情に厚く弱い者の味方。 彼らの中ですべての価値は骨の数でたとえられる。よく捕食される。







◆設定(三面層)



GUILTY GEAR 2 -OVERTURE - MATERIAL COLLECTION



#### ÷クリエイターコメント

狼をモチーフとしたときに、月並みな雰囲気から脱却したくて、ロックンローラーのような性格を思いつきました。実際にクシを取り出して、リーゼントを整えるモーションも試作するほど気持ちが入っていましたが、動きのテンポが悪くなりそうだったのであきらめました。作中ではボイスはなく、「ワン!」とかしか言いませんが、バウワーもバウワー」にも粋なセリフが多いので戦況報告のほうもチェックしてみてくださいね。(石渡)

開発中に一度手違いで本来の10倍のサイズで画面に表示されて強いインパクトを残しましたね(巨大パウワー事件)。デザイン上のポイントは頭突きで人が殺せそうなリーゼントでしょうか。尻尾に接続された刃物の形状からなんとなくハサミムシも連想させます。モデリングを行うにあたって犬の骨格や解剖図などをかなり参考にしたりしましたが、見慣れている人間や現実には存在しない怪物と比べてかなり苦戦しましたね。リベンジしたいキャラクターのひとつです。(本村)

#### ⇒キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス	
攻擊	_	
ダメージ(小)	_	
ダメージ(大)	_	
死亡	へ、眠くなっちまった あばよ…(ちっ。ここ までかよ)	
命令受諾	おうよ(解ってるよ)	
出撃(再出撃)	うし、行くぜ!(行く ぜ!)	
感謝	わりぃな、なんか。今 度骨おごるぜ(助かっ たぜ、ドクター)	
褒め	骨があるじゃねぇか、 ドクター(でらスゲェ ぜ、ドクター!)	
マスター遭遇	やっこさん、マスター だぜ(敵のマスターだ ぜ!)	
マスターゴースト到着	は! マスターゴース ト着いたぜ(マスター ゴーストに来たぜ)	
目的地到着	ここか? 着いたぜ (よし、着いたぜ)	
撤退	ちっ、退却かよ。 ざまる ねぇぜ(くそ!逃げる わけじゃねぇぞ!)	
対面時劣勢予想	ちょっと骨が折れそう だぜ(ちょっとは骨が ありそうだ)	
優勢(対面時)	しゃばい野朗だぜ(ボ ケが、楽勝だぜ!)	
呼びかけ	ドクター!(ドク ター?)	

※カッコ内はパウワーJr.のポイス



#### **☆クリエイターコメント**

レオナルドもそうなのですが、や はり立体化するに当たってイメージ にズレが出ます。今だから解る事な のですが、2Dでイメージされたデザ インは、可動3Dモデルにする際に「整 合性を捨てる覚悟」というものが必要 になります。例えば腕だけがメチャ メチャ太いキャラクターに腕組みを させることはできないとか、その腕 で綺麗に脇をしめることはできない、 といった「できない」ことを前提に、 それを許容する必要があります。と ころがコレをイラストの時点で「でき る」と、漠然とイメージして進めた場 合、モデル化の際に不具合が生じる のです。「脇がしまらないから腕を小 さくしよう」といった具合にズレてく 訳ですね。でも、それなりにカッコ 良くまとまったとは思います。(石渡)

個人的には最強にカッコイイサーヴァントの一人ですね。ぶっとい腕と屈強な上半身、ボリュームのあるスカートの中には意外と細い足がある、というアンバランスさが魅力です。カッコイイ空中コンボもありますしね。3Dゲームでは実はスカート状の布というのは鬼門のが難しいたなかなかキレイに表現するのが難しいんだりはみ出したりするのを防がなくてはいけない上に、動かすと布に描かれた模様が伸びたり縮んだり。その辺は次回作の課題ですね。(本村)

#### **☆キャラクターボイス**

シチュエーション	ボイス
近接2段攻撃	B16 !
王の狩り	覚悟しろ…
アキレスバスター	少し黙れ
ダメージ(小)	80.
ダメージ(大)	ぐぅお
死亡	ふ、不覚をとるとは
命令受諾	心得た
出撃(再出撃)	出るぞ
感謝	悪いな
褒め	いいぞ、ドクター
マスター遭遇	いたぞ、敵マスターだ
マスターゴースト到着	見えた、マスターゴー ストだ
目的地到着	さて、到着したが…?
撤退	く、退けと言うのか、 私に
対面時劣勢予想	ふ、只者ではないな
優勢(対面時)	楽するな、ねじ伏せて やる
呼びかけ	聞こえるか、ドクター

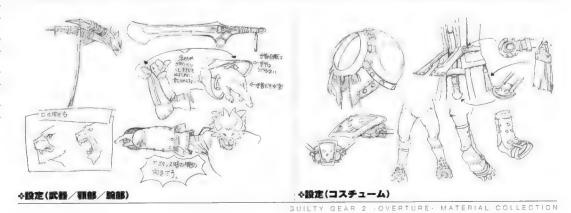
# DEPARADISM TRIBE

巨大な剣を持った上級近接兵。武人としての高みを目指す孤高の戦士。 ブライドが高く、負けず嫌い。彼の周囲には威厳のオーラが漂うが、同時に安らぎも得られる。王の風格。





◇設定(三国国)



## TRIBE DEPARADIGM

## ボーンバイター

上級装甲兵。その姿形はまさしく竜そのものだが、ガタイのわりに意外と気が弱い。 本来は争いを好まず、温厚。ゲロッパやパウアーらを捕食する行為は本能によるもの。





◇設定(頭部)

⇔設定(異態)



◇設定(背面)

GJ.LTY GEAR 2 - OVERTURE MATERIAL COLLECTION



### **⇔クリエイターコメント**

ボーンバイターは翼竜の見た目と して違和感が無い程度に、独自性の 高いシルエットを模索しました。お もしろいデザインになったと思いま す。このユニットの特徴として仲間 を捕食する行動があるのですが、当 初はボリボリと仲間をくっている効 果音まで作って、正に「食べて」いま した。しかし、あまりにも生々しかっ たために却下。そのため、仲間のエ ネルギーだけを胃の中で吸収し、く われた本体はちっちゃくなって排泄 されるという設定に変わりました。 ケツからちっちゃいバウワーとかが 出てくる演出も検討したのですが、 パッと見で理解しづらそうだったの で割愛しました。(石渡)

自軍トライブの下級兵を捕食して パワーアップするといういかにも RTS的な変則ルールを持つ上級装甲 兵ボーンバイターですが、最初にそ のことを聞いたときには「正気か?」 と思いましたね。デザイン的にもか なりとっぴで、尻尾と翼が合体した ようなデザイン、かつ体中から酸を 噴出している、という非常に要素が 多いキャラクターですね。ネタが多 すぎてひとつひとつが目立たないの が反省点でもありますね。当初は移 動モーション時は常に飛行していた のですが、さすがに攻撃モーション などとのつなぎがあまりにも良くな いため通常の歩行モーションを後か ら追加したりしてました。本当はもっ と高いところを飛んでいて、戦闘時 には舞い降りてくる、みたいなこと がしたかったですねー。(本村)

### ÷キャラクターボイス

<b>☆千ヤフクダーホイス</b>	
シチュエーション	ボイス
攻擊	_
捕食	_
ダメージ(小)	_
ダメージ(大)	_
死亡	みんな、バイバイ…
命令受諾	うん
出撃(再出撃)	行ってくる
感謝	ありがとさんね
褒め	よ~やるね。凄い。
マスター遭遇	敵のマスターいた~
マスターゴースト到着	マスターゴースト着い た~
目的地到着	着いたな…
撤退	迷げますか
対面時劣勢予想	これはキツイわ
優勢(対面時)	なんとかなるっしょ
呼びかけ	お~いい



# スピリットシーカー/バウワーJr.

上級法力兵のスピリットシーカーは気さくなお調子者。背中の家は商売道具。実はローンが残っており、コレが壊れた日には嫁に殺される。 家から召喚されるミニオンのパウワーJr.は、パウワーに似て勝気な性格。口が悪い印象があるが、心の奥底に男の魂が燃えている。



### ÷クリエイターコメント

スピリットシーカーは僕の中でものすごい夢の広がるキャラクターです。このポンコツメカで繰り広げられるギミックから、さまざまな物語が妄想されます。しかしまぁ、ゲームなので必要のない仕掛けは入れられず、結果的にその見た目があまり活かせないアクションしかさせて取りでは合体とかまでして、最終形体では「ハウルの動く城」みたいになる予定だったのですが……。(石渡)

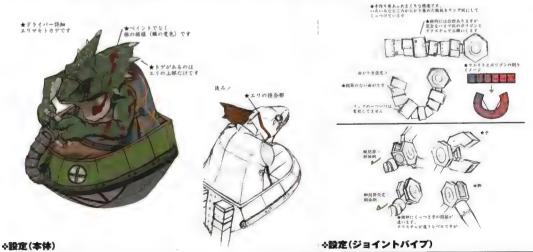
通称「わんこハウス」。直接攻撃手 段を持たず、ミニオンを大量に生産 する、という仕様にあわせてデザイ ンされたキャラクターです。そのせ いか、大自然をモチーフにしたトラ イブのはずなのになぜかメカ分満載 の歩行する犬小屋。しかも操縦者は エリマキトカゲという不思議なキャ ラクターになりました。結果的にキャ ラクターが立ってよかったな、と思 う反面、ゲームキャラクターのデザ イン過程はどうあるべきか、と考え させられますね。見た目が先にある べきか、仕様が先にあるべきか……。 そのふたつの要素が最初から一致し ていればベストなのですが。(本村)

### →キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
キャプチャーカタバルト	えい!
出番だぜ	チビ助!
ダメージ(小)	おわ
ダメージ(大)	こ、壊れる!
死亡	くそぉ、ローンも残っ てるのに…
命令受諾	はいはい
出撃(再出撃)	はい今行くよ
感謝	ぶぁ、ありがてぇ
褒め	さっすが、ドクター!
マスター道選	やべ、敵マスターだ
マスターゴースト到着	アレがマスターゴース トか
目的地到着	着いたよ。どする?
撤退	お、俺ぁ逃げるぞ?
対面時劣勢予想	このままだと壊れる…
優勢(対面時)	何とか壊れずにすみそ うだ
呼びかけ	お~いドクター!







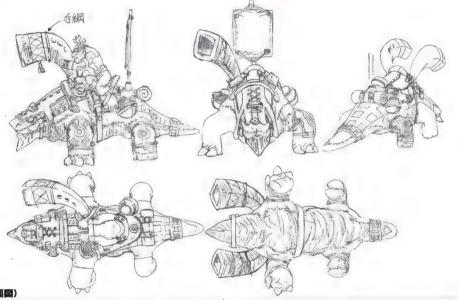
GUILTY GEAR 2 -OVERTURE- MATERIAL COLLECTION

# TRIBE DEPAR

上級法力兵。2本の筒が生えたトカゲのような生物は、背中に乗るライダーに操られている。 ライダーの性格は真面目で大人。考え方が硬く、冗談が通じにくい。酒が好物らしい。

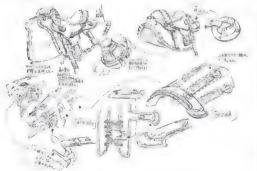


⊹設定(全身)



⇔設定(ライダー)

⇒設定(五面図)





・デュアルホーンのような、猛獣ラ イダー的な見た目はとてもトキメキ ます。ただ、やはりここでも貧乏性 のツケが回ってきました。この猛獣 のほうはもっと生き物としての質感 を追求したかったのですが、当時の 不透明なグラフィックスペックでは あまり冒険できなかったので、毛の 表現やライダーである鹿のディテー ルなど、心残りが多数存在します。 話は跳びますが、デュアルホーンは 本体の巨大な動物の名称です。報告 などでしゃべっているのは鹿の方で す。(石渡)

モチーフはイグアナとヘラジカで しょうか。開発途中はそのまんま「鹿 ライダー」と呼ばれてました。『キャ ラクター分のポリゴンで実質2体の キャラクターを造らなければならな いということでモデリング担当の苦 労がしのばれます。しかも、こいつ はかなり体が大きいのでポリゴン数 が少ないとアラが目立ちやすい。本 来ならばもう少しポリゴンを使って もいいところでしたね。しかし、こ の上に跨ってる鹿、存在感が薄いで すね一。多分、しゃべってるのはこ いつなのに、サーヴァントの報告ウィ ンドウなんかのアイコンも下のイグ アナの顔だし……。哀れ。(本村)

### ⇒キャラクターボイス

シチュエーション	ポイス
特殊SHOT	-
高原の風	修復するぞ
ゴルゴンの眼差し	ゴルゴンの眼差し!
ダメージ(小)	9
ダメージ(大)	ぬうあ!
死亡	情けないが、リタイヤ のようだ…
命令受諾	了解ダ
出撃(再出撃)	出撃する
感謝	ありがたい
褒め	大したものだ、ドク ター
マスター道遇	敵マスターと遭遇した
マスターゴースト到着	マスターゴーストに到 着した
目的地到着	着いたぞ
撤退	撤退する
対面時劣勢予想	分が悪いな
優勢(対面時)	優勢だ、問題ない
呼びかけ	ドクター!

教師をないません

GUILTY GEAR 2 - OVERTURE - MATERIAL COLLECTION



### **⇔クリエイターコメント**

シンブルな見た目ながら、とても 気に入ってます。作中では固定砲合 として登場しますが、当初の設定で は一応移動できるように、砲台の裏 には謎の車輪をつけていました。謎 といえば、彼はマスクをつけている ので、実際にどういう顔が納ま聞いるのかは謎です。ほかの仲間はを 本的に動物のモチーフなどがナーの ますが、果たしてゲートガンナーの 正体は? 皆様の予想を募集してお ります。(石渡)

その場を動けない固定砲台という珍しいミニオン。固定砲台なのですが、開発中は一時期ものすごくゆっくりとジリジリ移動してたりしました。動けない割には、シンプルな砲撃だけじゃなく、万国旗が飛び出しそうな祝砲による支援効果など、意外とアクションも凝ってます。(本村)

### →キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
通常SHOT	てぇ!
祝福砲	援護するぜ
ダメージ(小)	ずつ
ダメージ(大)	おぁ!
死亡	お、お役ごめんかよ…
命令受諾	あいよ~
出撃	んじゃ行くか
感謝	ありがてぇ
褒め	信じてたぜ、ボス
マスター遭遇	いたぜ!敵のマスター だ
マスターゴースト到着	マスターゴーストだ
目的地到着	着いたぜ
撤退	俺は逃げるぜ?
対面時劣勢予想	ついてねぇ、負け戦 じゃねぇか
優勢(対面時)	勝てるときは、ついて るだけだ
呼びかけ	報告するぜ?

# TRIBE ゲートガンナー

砂兵をモチーフにしたミニオン。客観的な視点から、何事にも冷めた態度をとる。 現実主義を気取って格好つけたがるので煙たがれることもあるが、仲間を大事にする性格。



◇設定(全身)



## TRIBE DEPARADIGM

## ココペリ

ローカルな神に位置づけられるミニオン。バックヤードに古くから存在するため、 パラダイムより立場は上。気分屋なところがある。



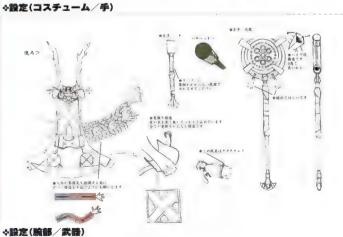
### ◇設定(全身)







◆設定(正置/側面図)



GUILTY GEAR 2 -OVERTURE - MATERIAL COLLECTION



### **☆クリエイターコメント**

神を信じないパラダイムの設定が ありながら、神を自称するユニット。 そもそもパラダイムの仲間は、ギア であり、作中のサーヴァントとは厳 密に定義が異なります。ゲームルー ルの解説上、あえて差別化を図らず 統一名称で呼んでいますが、分類と してはナマモノです。しかしそんな 中でこのココペリは、唯一ギアでは ありません。イズナと同種の存在で あり、バックヤードで発生した生命 体なのです。開発途中の彼の強さは 正に神で、河童9体を一人で瞬殺する 力を持っていました。見た目の表現 に苦労する一方で、ゲームで実際に 活躍されると、それだけで偉大に見 えるので不思議です。(石渡)

土着の神様ということで、エスニッ クな雰囲気と神々しい神秘性のよう なものを纏ったキャラクターですね。 不定形な腕や謎の発光する首なし犬 など、これまた不思議なキャラクター になっています。デザイン画の段階 では、胴体の黒い部分は宇宙空間が 投影されていて星空が見える、とい うネタもあったのですが、結局実装 されませんでした。実はこいつの声 は自分が担当したのですが、なかな か石渡の想定する「神ボイス」になら ず、それならばと発想を変えて「麻呂 ボイス」を試してみたらインパクト強 で採用されたという経緯があったり します。(本村)

### **⇔キャラクターボイス**

シチュエーション	ボイス
突進攻撃	ほぉ~
対価の盾	えんばらえいや~
ダメージ(小)	うぬぅ
ダメージ(大)	ほがぅお!
死亡	おお、恵みがこぼれて ゆく…
命令受諾	いいだろう
出撃	出発…
感謝	すまぬな
褒め	うむ、それでよい
マスター運還	敵のマスターだ
マスターゴースト到着	うむ、マスターゴース トだ
目的地到着	到着 …
撤退	一時身を隠そう
対面時劣勢予想	神殺しがおるな…
優勢(対面時)	心配は無用だ、他愛も無い
呼びかけ	聞くが良い





「ギア清失事件」の実行犯として登場したヴァレンタイン。

### CONTENTS

描きおろしイラスト オリシナル・ショートストーリー

### 設定画

ヴァレンタイン

マスターゴースト

キャフチャー

キャンティ

ガトースキン

P・フラマンジュ

シャルロット

ミルフィーユ チェリー チェリーハチェット

エクレア

Miss ティラミス

ブラウニー



## 一人目

現世で起こる全ての事象はバックヤードにおいて決定された結果に他ならない。より具体的に説明するならば、バックヤードで生み出された無限ともいえる可能性の数々が、これまた数限りない淘汰の過程を経て、発現を促されるまでに至った極めて低確率な結果である。逆に言えば、発現に至らず淘汰された可能性の数はそれこそ無限に存在していると言える。

それでは、私たちが知覚可能かつ論理的に解釈できる 最大のスケールである宇宙という枠で考えてみよう。我々 が暮らす地球ひいては宇宙全体は、およそ四七〇億光年 の拡がりを持ち、それらの構成要素全ては我々が認知し ている宇宙誕生という原始において、僅か直径1.7 セン チの球体に収まっていた。この球体は「ビッグバンモデル」 と呼ばれ、正に我々が暮らしている宇宙そのものである。

ビックバンモデルもまたバックヤードの規範に則って 定義され、その存在の発生を確定された。さらにその内 部の構成要素も同様である。まず始めにビックバンモデ ル誕生の可能性が生み出され、その存在の発生是非を問 う可能性の淘汰が行われ、次いでそれに内包される構成 要素の可能性がそれこそ無限の過程を経て決定されたの だ。言い換えれば、ビックバンモデルそのものが誕生し なかった可能性もあり、また形状、質量が異なって生ま れる可能性もあった。仮に球体の発生可能性が確定され たとしても、ビックバン自体が確定しなかった場合、別 次元を永遠に彷徨い続けるという事象もまた、ありえる 結果として存在していたのである。

会しくも、ビックパンモデルは有名な「ビックパン」と呼ばれる大爆発現象を引き起こすという極めて低い可能性を引き当てた。この現象の発生自体もまた、バックヤードの規範に則った可能性の一つに過ぎず、天文学的低確率の結果である。

さて、バックヤードによるこれらの可能性淘汰とは、 誰の意思も介入することのない極めて機械的かつ無機質 な物理現象である。バックヤードそのものには意思も感情もない。あくまで、ありとあらゆる可能性を生み出し、 事象を確定するだけの情報世界である。事象はバック ヤードで定義された規範に則って可能性が生み出され、 数限りない回数の淘汰を受け、単一の結果を生み出すの であるから、私たちが普段使用している「運命=定めら れた事象」という言葉を端的に表現するならば、無限の 可能性が単一になるまで数限りない淘汰を繰り返し、削 ぎ落とされた結果であるといえる。

しかし、ヴァレンタインは とある不確定な力の介入を受けて 「誕生しない可能性を悪く被索」して生まれた。

• • • • • • • • • • • •

彼女がいつ誕生したのか? それに答えを求めることは ナンセンスである。現世の時間で推し量ることは不可能 ではないが、それが等しく彼女の年齢という計算にはなら ない。なぜならば、バックヤードに流れる時間は、我々の 世界と同期しているわけではない。簡単に言えば、現世側 からバックヤードを観測した際の一秒という単位はバック ヤード内における客観的な一秒ではないのだ。一分が一秒 になることもあれば、百年に相当することもある。

バックヤードで生まれ育ったヴァレンタインが完成さ

れた形状に固定されるまでには、人間が同様の状態まで成長するのに必要な時間の数百倍を要した。

はじめに、器となる的体の形成が行われた。人間と同様の姿となるべく発案された可能性のうち、そのほとんどが問題なく確定したが、一部において「力の介入」によるイレギュラーが発生した。彼女はひとりの人間女性を容姿のモデルとして生み出された。モデルの女性の外見と相違する全ての可能性を悉く破棄することで、種めて近い容姿を獲得した。また、人間との肉体的な相違点として最たるものが、頭部から延びるツノのような器官である。形状の可能性が確定し組成が行われ、器となるまでに百年余りの時間を要した。

器が完成し、次に行われたのは魂の形成であった。彼 女が「意識を持ち、言葉を習得し、発音する可能性」を 獲得した時、初めて発した言葉は一般的な幼児と大差の ないものであった。

### 「お母さん」

母親を指す代名詞である。彼女にはこの時未だ感情が無く、知覚した事象に対する客観的な事実のみを表現する 機能しか許可されていなかった。感情がないのであるか ら「嘘」を吐くことも出来ない。

### 「私は…誰?」

次に彼女が行ったのは、自身の存在確認だった。 肉体を 構成する要素、形状、質感などを事細かにチェックし認 識していく作業である。

「私はヴァレンタイン…。アリア…じゃない。アリア…誰? 身体の構成は把握した。問題個所を確認。下肢の反応が悪い。情報伝達欠損を確認。電気シナブス伝達率を計測。異常を確認。軸策誘導を再命令。海馬野に障害を確認。ヴァレンタインの記憶…は、問題なし。…これは何だろう? アリアの記憶? アリア…この身体のモデルだ。この気持ち…フレッド…誰? 大切な人…好きな人……恋人…暖かい…」

ヴァレンタインはそこで言葉を停止させた。

「感情は理解できないから、これは保留。肉体全体の稼働率は92パーセント。拒絶反応なし。任務遂行に問題なし。行動目的を確認。お母さんのお使い。難の探索。行動目的は…問題なし。移動経路を確認。…あれ? なんだろう?」

そこでヴァレンタインは首を傾げた。

「あれ、おかしいな…出口が無いよ」

その時、バックヤードと現世を繋ぐゲートは、すべての次元において存在していなかった。偏った見方になるが、この状況は人類にとって幸運である。ヴァレンタインが目的を遂げることは、人類にとって滅亡を意味するためである。「出口がないと、お使いに行けない…。別の手段は…なし。これは困る。んー、んー、んー」

明確な意図も理由もなく、ヴァレンタインは歩き始めた。

• • • • • • • • • • • • •

「ようよう彼女。 ごんなところで何してんのさ?」 丸い物体が現れた。

「あなた、誰? 鼻から血、出てる」

「いやこれは…、だってよ、お前…裸じゃねーか」 よく分からない。

「私はヴァレンタイン。私が裸だと、あなたの鼻から血が出るの?」

「常識的に考えてドバドバ出るよな」 まだ分からない。

「ってゆーかさ。お前…何で裸なんだよ?」

「ヴァレンタインは生まれたばかりだから、これが正常…」 「あ、そ。まあ、そーだな。…で、お前、何してんの?」 「…これから、お母さんのお使いに出掛ける」

「親孝行だな!

「でも、困った。出口がない。これじゃ現世に行けない。 お使いが出来ないよ」

「ん? お前、現世に行きたいのか?」

「非常に高い確率で肯定…」

「ふぅん…。でもよ、なら裸で歩きまわるなよ?」

「……うん? どうして?」

「そりゃお前…。嫁の裸は他の男に見られたくねーだろ」 「…嫁は否定」

「ああ、そうか。そうだよな。よし、俺でよければ…その…付き合うぜ?」

「…否定するよ」

\* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \*

トラブルメーカーという言葉がある。文字通り厄介な トラブルを作る、他人からしてみれば非常に迷惑な人の ことである。このトラブルメーカーには、いくつかのパ ターンが存在する。その中でも極めて悪質なものが「無 意識に問題を起こし、自覚症状がなく、さらに本人には 全く被害が及ばない」というパターンである。

その最悪なパターンの最も顕著な例とも呼べる人物が居た。本人の名誉のために、ここではA氏と呼ぶことにする。一笑に付すことの出来るレベルのトラブルメーカーならば数多く存在するが、A氏の場合、事は極めて深刻である。過去にA氏が起こしたトラブルの数々は、それこそ枚挙に暇が無く、その全ての事例において"必ず死人を出した"。

A氏がトラブルをメイクするには、とある 行動 が必要であった。逆に言えば、A氏がその 行動 を取った後には、必ずトラブルが起こるのである。無論、本人に自覚はない。その 行動 が何であるのか 知りたい方が多いだろうが、悪用を避けるため本書には記載しない。

ある日、A氏が無意識にその"行動"を起こした。周囲では目立ったトラブルは発生しなかった。だが…。トラブルは未曾有の規模となって、別の次元で起こっていたのだ。

. . . . . . . . . . . . .

「てかさ、いつまで続けるんだ、これ…?」 「…ゲートが見つかるまで」

「ふうん。けどよ…ゲートってそう簡単に見つけられる モンでもねーだろ」

「確率的には極めて低い」

「そうか…。まあいいけどな、俺、暇だし。それに、そ、 その…お前と一緒にいられるなら…さ」

「……あった」

「あんま恥ずかしいこと言わせんなよ、っておい! も う見つかったのかよ!」

「これは、幸運」

ヴァレンタインが躊躇無くゲートに飛び込む。

「おい…待てよ! 俺も、その…一緒に…あばばば!?」

# ヴァレンタイン

➡機械的に事情に対応し、感情や欲求をあらわにすることのない少女。言動や態度に拇揚が無いために、人形のような怖さを持っている。 ➡以前の経歴は不明。"離"と呼ぶ"何か"を探し求め、配下のサーヴァントを率い、幾度となくソル、シンの前に現れる。"ルシフェロ"というお供を違れている。





### ÷クリエイターコメント

ヴァレンタインのトライブはアン デッド系の位置づけをコンセプトに しています。それだけだとおもしろ 味に欠けるので、「エロい」とか「ゴス ロリ」といった要素を加えました。さ らに、「汚い」という要素も加えてみ たんですが、これはちょっとやり過 ぎましたね。ヴァレンタイン自身は 当初チェック柄のスカートを履いた 学生服的なイメージだったんですが、 制服の度合いが強くなり過ぎて現在 のカタチに落ち着きました。女性キャ ラクターをモデリングすると、線が 細いのでディテールや表情がわから なくなってしまいます。 シルエット を目立たせるために大きな得物が必 要ということで、ルシフェロをお供 させることになりました。何かおも しろい得物は……と考えているとき に風船を思いついたわけです。本当 はもうちょっといろいろなものに姿 を変えさせたかったんですが、次回 作があったらぜひ実現したいですね。

マスター中、唯一の女性というこ とで自然と注力されたキャラクター ですが、開発中に一度デザインの大 幅な変更があり、モデルも合わせて 根本から作り直すことになりまし た。しかし、前のモデルに比べると かなり可愛くなったのも事実で、何 が吉と出るかはわからないもんです ね。何年も作業を続けていると少し ずつでも上達するもので、過去に作っ たものをあとになってから新たに作 り直すと新たな発見とともに、より 良いクオリティが得られるものです。 そういう意味では貴重な経験になり ました。おかげさまでプレイヤーの 人気も高いようなのでうれしく思っ ています。(本村)

### \*PROFILE

II II TI T	
ヴァレンタイン(CV:Rロ千恵)	
身長:165cm	
体重:45kg	
血液型:O型	
出身;不明	
誕生日:不明	
アイタイプ: 赤茶	
趣味:無い	

大切なもの:無い

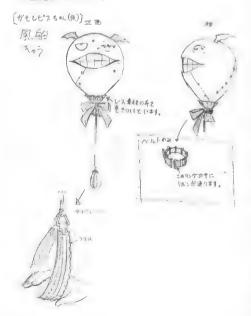
嫌いなもの:無い

眼中にあるもの 排除する必要があるもの、 回収する必要があるもの

SULT SEAR 2 C ERTURE MATER AL COLLECT OF



### ☆設定(ルシフェロ)





### ÷ロボヴァレンタイン(正式名称不明)

中ボスとして登場するヴァレンタインの変身した姿です。 石渡のラフ画をベースに、デザインのツメと立体化を同時に 行ったキャラクターでした。メカっぽさとファンタジーっぽ さ、そして生物的な雰囲気を併せ持つというなかなか無条 な課題へのチャレンジでしたが、苦労した甲斐あってなかな かカッコイイ造形に仕上がったのではないでしょうか。人間 の数倍のサイズという巨大なボスなだけに、ポリゴンやテク スチャも思う存分使って作成できました。かなり細かいディ ティールや面取りまでポリゴンで立体化しています。もとも とメカ系のモデリングは得意分野でもあったので、楽しんで 作業できたのが良かったですね。モデリングとデザイン作業 が平行していたため、設定画などが存在しないのがちょっと 残念なところです。(本村)



### **☆最終ヴァレンタイン(正式名称不明)**

数百メートルもある巨大なボスで、使用しているテクスチャ、ポリゴン数も半端じゃないです。もはやキャラクターではなく、ひとつのステージといってもいい巨大なデータ量。もろもろのパーツあわせて合計40万ポリゴンくらいは使ってまず(マスターの40倍以上)。全身にこれでもか、というほどギミックを仕込んでいるんですが、まともに見せられたのが最終決戦でコアが露出する変形くらいでしょうか。全体のデザインに関してもロボヴァレンタインと同じく、石渡のフ画をベースにデザインリファインとモデリングの同時進行です。この作業はなかなかゴールの見えない苦行でした。結果的にラフ画とは似ても似つかないものになりましたが、問答無用の迫力だけは出せたのではないかと。音楽と演出のおかげで印象的なラスボスになったと思います。(本村)



シチュエーション	ボイス
攻撃(小)	は/ふ/あ/え/の
攻撃(大)	死ぬよ/近くの/絶命する/亡くなる・魂/消える・肉体 /終える・命
ユダ	アトス、ファズ、ユダ/削いで
ブルータス	アラミス、サン、ブルータス/潤って
カシウス	ポルトス、スピリット、カシウス/繋いで
カルヴァドス	カルヴァドス/汚しなさい
ゼスト	ゼスト/裂き散らすよ/撒き散らして
154154	ココは意味が無い/優先度が高いトコへ/バイ バイ
ワープポータル設置	ボータルを/帰るね/出戻り
覚醒必殺技(準備)	豊(ぶねうま)ごと滅ぼすよ/貴方は意味が無いの/障害 は認められない
覚醒必殺技(発動)	エスプリ・トラヴァイエ/不用だよ/バイバイ
ダッシュ	ルシフェロ・・・/ 飛んで ・・/ 乗るよ・・・
命令(前進)	先に行って/前方で狩りをして/止まらないで進むの
命令(好きにして)	自由をあげる/適正に動いて/手段を任せるよ
命令(撤退しろ)	退いて …/戦力を温存して…・/ココを離脱・・
命令(停滞)	集まって/ここで根絶やして/侵入を許可しないで
アイテム使用(回復系)	修復するね/破損した/復元しよう

シチュエーション	ホイス
アイテム使用(攻撃系)	なら/せめ/さだ
サーヴァント格納	回収するよ/入って/一時分解しよう
アピール(挑発)	拒絶?魂(ぶしゅけー)が変/警戒の必要が無いな/ 貴方は障害にならない
アピール(敬意)	危険な人/私の戦力が及ばない/存在を放置できない
気絶	把握できない/けろもさたらきんげ/抵抗できない
状態変化(有利)	弱いけど/望ましい形勢だね/予定に支障ないよ
状態変化(不利)	実力を読み違えたよ/不利?意外/計画の修正 が必要かな
ダメージ(小)	あ/うん/おあ
ダメージ(中)	もらす/べれる/ぜっけ
ダメージ(大)	がらもんだ/けせぶー/ぱもら
ダメージ(特大)	分解する/駄目これは/いけないよ
死亡	肉体(そーま)が消える… / ぞんげばーず! / 私は、意味がない
ラウンドスタート	貴方の魂(ぶしゅけー)を汚すよ/お母さんの邪魔だから/とりあえず肉体(そーま)をちょうだい
ブリーフィング突入	お前ら。情報がいるよ。報告して
ブリーフィング難脱	まろ/もむ/うん

シチュエーション	オイス	
勝利	排除したよ/次は誰を殺す?/パイパイ	
胶北	あれ、霊(ぶねうま)が欠損してる/変気持ち これが…・/思考が粘りつく駄目	
ユニット呼びかけ	キャンディ/プロフェッサーブラマンジュ/ガトースキン/ミルフィーユ/シャルロット/エクレア/ミスティラミス/チェリー/チェリー/チェット/ブラウニー	
ガード	非効率だね/ふーん/強くない	
バナナポイス	なにこれ/あ、パナナ/ムカつくよ	
チャット用・挨拶	こんにちは	
チャット用·別れ	パイパイ	
チャット用・同調	確率的には正しいよ	
チャット用・否定	否定するよ	
チャット用·怒り	排除するよ	
チャット用·アピール	生も死も、平等に意味無いよ	
各マスター討ち取りボー	イス 脆弱な身体(そーま)	
ラウンド開始時みねう?	5宣善 相手が死なないように殺すよ	
マップ確認	マップ	
<b></b>	発見しよう/回収しよう	
良い感想	そう、正しいよ	
悪い感想	正しくないよ	



### **☆クリエイターコメント**

わかりにくいかと思いますが、ヴァレンタインのマスターゴーストは、 拷問器具のアイアンメイデンだけが モチーフではなく、メトロノームも 組み込まれています。これはヴィズ エル軍が時をつかさどるテーマを 持っているためです。時間というも のは、人間が決して打倒することが できず、また、避けることが い緩やかな絶望です。我々現実の人 間は、それをどう受け止めるべきな のかが、後に本シリーズのテーマに 深く関わってきます。(石渡)

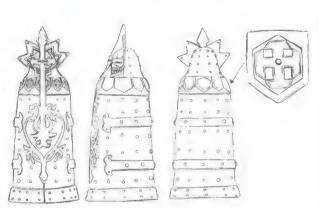
ヴァレンタインのマスターゴース トのモチーフはアイアンメイデン、 というのは比較的すんなり決まりま したね。メトロノームやフェンスも メタファーとしてヴァレンタインの キャラクターをよく表現できている かと。そのほかのネタとしては「地獄 の遊園地」をモチーフとして地獄観覧 車や地獄コーヒーカップ、地獄コー スターなどをミニチュア的に配置し たものを考えたりしましたが、ゴチャ ゴチャするのが目に見えていたので ボツに……。アイアンメイデンが開い て中からヴァレンタインやサーヴァ ントたちが出てくる、見たいな登場 シーンもやりたかったですね。(本村)

# VALENTINE TRIBE

中世の拷問具「鋼鉄の処女」をモチーフにした、ヴァレンタインのマスターゴースト。 後方にはホラーチックなデザインの塔がそびえ立っている。

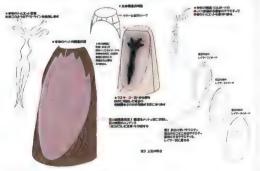


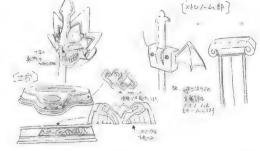






### ⇔設定(本体三面図)





→設定(本体内部) →設定(装飾)

GULTY GEAR 2 C.ERTURE- MATERIAL COLLECTION

## TRIBE VALENTINE

鳥かごをモチーフにしたヴァレンタインのキャプチャー。 頭部にドクロを配し、おどろおどろしいデザインになっている。





### **☆クリエイターコメント**

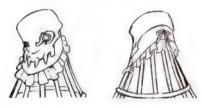
作品を通してすべてのキャプ チャーは、コミカルに表現されてい ます。しかしパッと見こそコロッと しているものの、ヴァレンタインの キャプチャーは殺伐とした表情で作 られています。「容赦しない」イメージ を意識下で感じとっていただければ 幸いです。まったく別の方向性を模 索したアイデアも検討したのですが、 デザインのトーナリティを失いそう だったので、変則的なアイディアは 見送りました。(石渡)

全キャプチャーの中でももっとも お気に入りのデザインがヴァレンタ インのキャプチャーですね。鳥かご に囚われた頭蓋骨(魂)という極めて ストレートなモチーフをうまくキャ ラクター化しています。ほとんど見 る機会はないかもしれませんが、実 はキャプチャーにもいっちょまえに のけぞりモーションやダウンモー ションがあったりします。このキャ プチャーの場合、コアの頭蓋骨がダ ウンの衝撃で鳥かごの中を跳ね回る ようになっていて、結構凝った作り になってます。(本村)





設定:頭巾の下、作成の必要まるで無いです ポリゴン食わないように適当に処理してください





⇔デザイン案



BUILTY GEAR 2 - OVERTURE - MATERIAL COLLECTION



### **⇔クリエイターコメント**

ヴァレンタイン本体は「意思」がな いため、「ああしたい」「こうしたい」と いう欲求を前面に出しません。しか し、サーヴァントまで皆が皆そんな 感じだと、あまりにもバラエティに 乏しいので、特例的に部下には人間 性を表現することにしました。…… という前置きのもと、キャンディの パーソナリティはえーと、「感情がな い」です(笑)。初めはワラ人形がモデ ルだったのですが、デザインコンセ プトにゴシックを絡ませたので、西 洋人形のイメージにシフトしました。 さらにアイデンティティを追求して、 火災現場から拾ってきたような外見 にしたところ、多くの人間から「グロ い」といわれました。小さいのでよく わかりませんが、ホラー映画で主役 を張れるほど、良いデザインになっ たと思います。(石渡)

個人的にはモーションのデキがすばらしいサーヴァントの一人ですね。ホラー風味なヴァレンタイントライブの中でも、死後硬直気味の硬さた持ったコミカルな動きがすばらしい。デザイン的にも、間違いなく狙い通りのキモさがでているので大成、3のではないでしょうか。余談ですが、体力が少なくなると一撃必殺のジャンとレングニーを繰り出すことかある人という記述でした。正直、あの体姿は想像できませんね。(本村)

### →キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
突進多段攻擊	死ねっ!
ダメージ(小)	ぎっ
ダメージ(大)	ぎゃっ!
死亡	きゃ!!!!
命令受諾	はい
出撃(再出撃)	行く
感謝	うれしい
褒め	凄い、
マスター遭遇	敵マスターだ
マスターゴースト到着	マスターゴーストに着 いた
目的地到着	目的地…着いた
撤退	帰る
対面時劣勢予想	殺される
優勢(対面時)	殺せる
呼びかけ	あのね



巨大なハサミを手にした下級近接兵。感情がなく、起きた事象を報告することぐらいしかできない。 しかし、未使用ボイスには「うれしい」というセリフがある。



⊹設定(全身)



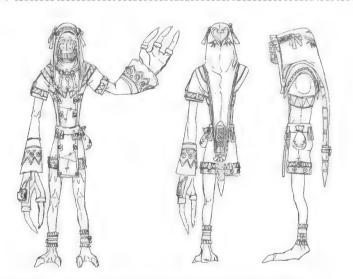
### TRIBE VALENTINE

## ガトースキン

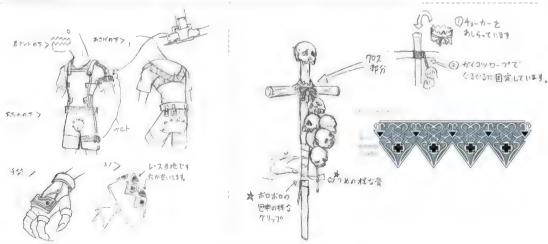
下級射撃兵。フードからは巨大な口がむき出しになっている。 圧倒的に教養がないためか、言葉のボキャブラリーもない。純心といえば純心。



### ☆設定(全身/フード内部)



### ⊹設定(三面図)



◇設定(武器/腕部装飾)

GUILTY GEAR 2 . OVERTURE - MATERIAL COLLECTION



### ÷クリエイターコメント

ガトースキンは、ちょっとデザインが失敗しました。このユニッナに限った話でもないのですが、ヴァレンタインのトライブはゴスロリの衣装をアレンジに組み込んでいることもあり、フリルだの装飾だの、テクスチャーに頼るようなディテールが多く存在します。しかし、テクスチャ解像度を大きく設けていなあがった本体では、これらの細かい表現がご汚くなってしまいがちで、結果的にただ汚くなってしまうことが多々ありました。彼はその犠牲者の一人です。

あまりの地味さのため、開発もか なり後期になってから、テコ入れが 入り、1.5倍くらいに大きくなり、手 足のポリュームも大幅増加したキャ ラクターです。おかげでかなり存在感 が出たんじゃないでしょうか。ちょっ とやりすぎたかな、というくらいで す。しかし、こいつの最大のポイン トはあの声ですね。プログラマの一 人が担当しているのですが、これ以 上マッチした声はプロの人でもそう そう出せないんじゃないでしょうか。 そのせいか開発中こいつはそのプロ グラマーの名前で呼ばれてました。 「太田の飛び道具うぜぇよ〜」みたい な。(本村)

### **☆キャラクターボイス**

シチュエーション	ボイス
通常SHOT	お"っ!
怒った!	あ'あ'あ'あ'あ'!!
ダメージ(小)	ぎい
ダメージ(大)	ぎゃああ
死亡	げげげえげ!
命令受諾	は、はあい
出撃(再出撃)	で、出る
感謝	う、う"れしい
褒め	す、凄い
マスター道道	て、敵マスター
マスターゴースト到着	ま、マスターゴースト 着いた
目的地到着	つ、着いた
撤退	に、逃げる
対面時劣勢予想	か、勝てない
優勢(対面時)	かて、勝てる!
呼びかけ	え*、え~と…

÷設定(下着/手袋)



### ⇒クリエイターコメント

開発時、あまりに時間が無かった ため、ガトースキンとモーションを 使いまわそうという計画があったの ですが、骨格がかなり異なるので、 使いまわしてもうまく動かず、結局 全部作り直した苦労がよみがえりま す。しかし、このキャラクターはか なり気に入ってます。デザインもい いのですが、何よりボイスとその外 見のマッチングが僕のツボに入りま した。相当憎たらしい感じに仕上がっ ていますよね。ちなみに声優は、こ れまた開発スタッフが担当したもの です。(石渡)

デザイン的にはかなりモチーフが わかりやすいキャラクターですが、 あちこちにアクセサリーをつけてた りとかなりのオシャレ。しかし、鳥 の羽などは3Dでは表現が難しく、苦 心のあとが見られますね。ギラギラ した金属表現も見どころですね。ガ トースキンと同じくスタッフが声を 担当したキャラクターですが、これ また声を当てたとたんにいきなり 「キャラクターが立った」一人でした ね。レコーディングの前まではこん なキャラクターだとは思ってません でした。口調ひとつで変わるもので すね-。(本村)

### →キャラクターボイス

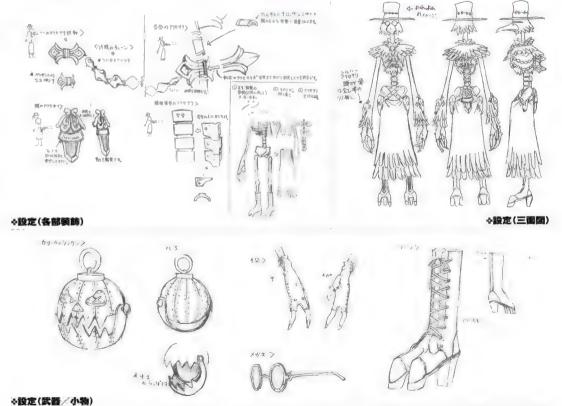
シチュエーション	ボイス
特殊近接攻擊	! כימ
プラックフィート	重くします
ドリンクワイン	命を吸います
ダメージ(小)	げ
ダメージ(大)	げがぁああ
死亡	なんか、悲しい
命令受諾	はいです
出撃(再出撃)	はい、行きますよ
感謝	どうもです
褒め	凄いです
マスター遭遇	敵マスターです
マスターゴースト到着	マスターゴーストです
目的地到着	着きました
撤退	逃げます
対面時劣勢予想	相手強いです
優勢(対面時)	相手弱いです
呼びかけ	すみません…

# VALENTINE TRUBBE

鳥類のような顔をした下級法力兵。陰温で面倒くさがり。格下を馬鹿にする。 誰にも敬意を払わず、すべてにおいて自分を優先するが、残念ながら命令には逆らえない。



÷設定(全身)



GUILTY GEAR 2 - OVERTURE - MATERIAL COLLECTION

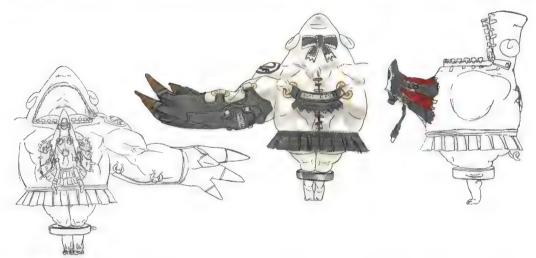
# TRIBE VALENTINE

## シャルロット

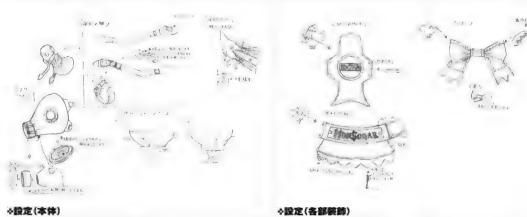
上級装甲兵。本体は巨体のモンスターに寄生する魔術師。上級兵のクセに卑俗で、 後ろ盾がないと強気に出られない。格下の者には徹底的に高圧的。実はモンスターがあまり言うことをきかない。







◇設定(三面面)



BUILTY GEAR 2 - OVERTURE- 11-TER - L TILLECT . 14



### ÷クリエイターコメント

デザインのアイディアは良く出来たと思います。3Dモデルのほうは、もう少しボリューム感が出せればもっと良かったのですが。注目ポイントはジャンブする攻撃で、着地の際にたわむ腹。そして待機中にケツをボリボリとかくのですが、そのケツがちょっと赤みがかって妙に汚いということです。スカートをはいているので、開発の間では「女子高生」などと呼んでいました。似合いませんねぇ。(石渡)

ユニークすぎる風貌で3D化にかな り苦労した記憶があるキャラクター です。あちこちのピアスやお腹の術 者との縫合など、見た目がかなり「痛 い」キャラクターでしたね。テクス チャも本来はもっと肌も傷だらけで 非常に痛々しかったのですが、さす がに不快感を与えちゃダメだろうと いうことでかなり落ち着いたほうで す。実は開発中の頃はこいつが機動 兵で、ミルフィーユが装甲兵でした。 見た目と違いすぎてプレイヤーが混 乱するから、と今の形に落ち着きま した。ほかの上級装甲兵と比べると 防御力が低いのはその名残かもしれ ません。(本村)

### →キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
攻擊	おおん!
でこピン	んぼー
ダメージ(小)	んっも
ダメージ(大)	まぁあああ
死亡怪獣	ばふぉおおおおおお!
死亡本体	お、おい! 行け! 戦え!
死亡2	駄目でした
命令受諾	解りました
出撃(再出撃)	向かいます
感謝	ありがとうございます
褒め	流石です、ご主人様!
マスター遭遇	敵マスターを見つけま した
マスターゴースト到着	マスターゴーストに到 着しました
目的地到着	着きました
撤退	逃げさせていただきま す
対面時劣勢予想	うへぇ、厄介な相手で す
優勢(対面時)	弱っ、余裕ですよ!
呼びかけ	はい、すみません

# ミルフィーユ/チェリー/チェリーハチェット

上級機動兵のミルフィーユは万物の価値を美意識で測るナルシスト。一見、紳士にも見えるが、自信家で客観的な判断力に乏しい。 チェリーとチェリーハチェットは食欲旺盛なミニオン。無垢な所作が可愛いが、数が増えてくると騒音公害になる。



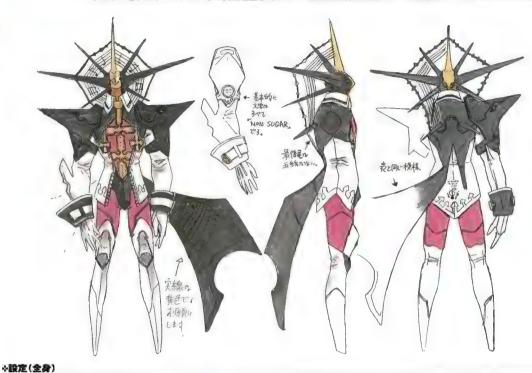
### ÷クリエイターコメント

比較的スタイリッシュなルックスです。 鋼魂歌を奏でる死神をイメージしました。 あっさりと作れましたが、細身でなかなか迫力が出せない点で苦労しています。 例えば2D格闘ゲームでも、手や足など、四肢の先端を大きく表現すると視認性が向上するのと同様に、3Dにおいても用途に合ったデフォルメが重要というユシャーというユタターというユタター、デザインも好きです。 俯瞰視点で見ると、その愛らしい動きも見えやしないので、もったいないかも。良く見るとちっちゃい目が瞬きしているんですよ。(石渡)

武器も含めて非常にカッコイイデザ インのサーヴァント。音楽モチーフが 濃く反映されています。どことなく SMチックな雰囲気も持ち合わせてい ますね。開発中の通称は「魔神」でした。 ちなみに、ミニオンのチェリーとチェ リーハチェットは、ミルフィーユとお なじく音楽モチーフとホラー要素を ミックスしたデザインです。「かわいい くせに凶悪」という矛盾した要素をう まくまとめてますね。大量に出現する ことを考えて少ないポリゴン数で表現 できるようにしています。 ちょこまか と、ゴムのような弾力のあるいい動き をするのですが、なにしろ小さいので 目立たないですねー。(本村)

### →キャラクターボイス

シチュエーション	
攻撃	は!
チェリー召喚	出でよ、亡者
バリア	無駄だ!
ダメージ(小)	<51
ダメージ(大)	なんだと!
死亡	ありえない、この私が…(むきゅ /むきゅ)
命令受諾	承知しました(うん/うんうん)
出撃(再出撃)	出撃します(行く/行く行く)
感謝	真にありがたい(ありがとう/ ありがとう)
褒め	おお、美しい我がご主人よ! (かっこいい/かっこいい)
マスター遭遇	醜い敵マスターです(敵、マス ター/敵、マスター)
マスター ゴースト到着	酸いマスターゴーストに着きま した(マスターゴースト着いた /マスターゴースト着いた)
目的地到着	到着いたしました(着いた/着 いた)
撤退	美しく後退いたします(逃げろ /逃げろ)
対面時劣勢予想	敵兵力強大、しかし美しくあり ません(不味そう/不味そう)
優勢(対面時)	所詮、雑兵。醜い(美味しそう /美味しそう)
呼びかけ	聞しくご報告いたします(ね、 ねぇ/ね、ねぇ)





## TRIBE VALENTINE

## エクレフ

上級射撃兵。背中のきらびやかな装飾で獲物をひきつけ捕食する巨大昆虫。 人見知りする性格で、自らもきれいなものに惹かれる傾向がある。性別は女性。



### ⊹設定(全身)



### →設定(側面図/後方図)





### ⇒クリエイターコメント

もう何度も見ているので大分慣れ ましたが、モーションを監修してい るときは、酷く気持ち悪い思いをし ました。僕は節足動物が苦手なのに、 このときばかりは虫らしい動きを追 求する必要があったので、内心「うぇ え気色悪い……」などと感じながら、 ああでもない、こうでもないと虫ら しさを模索しました。特に、ダウン 状態からの起き上がりは必見(?)で す。虫嫌いの人なら間違いなく歯を 食いしばって目を細めると思います。 (石渡)

虫の背中部分が擬態して人間の顔 になっているというこれまたホラー なデザイン。モチーフになっている のはショウリョウバッタと擬人化さ れた月でしょうか。背中の顔が実は 結構動き、ホーミング弾を放つとき は口が開いて中から羽虫が飛び出す といったギミックもあります。背中 側なので敵からすると見えないのが 残念ですが。昆虫だけあって、体中 に結構細かいディティールが入って いますが、これも前述のノーマルマッ プが効果的に使われている例ですね。 モーションがキモイのが最大の特徴 で、とくにダウン後の起き上がりモー ション(全部の足をワキワキさせても がく)などは石渡が悶絶してました。 大成功といえるでしょう。(本村)

### **÷キャラクターボイス**

ホイス
_
ぎ
ききぎ
きゅ~
111
いきます
嬉しい
ご主人様、綺麗
敵マスター
マスターゴーストに着 いた
着いた
送げる
敵は強い
私は負けない
もしもし

GUILTY GEAR 2 - OVERTURE - MATERIAL COLLECT ".



### **⇔クリエイターコメント**

ティラミスを僕の言葉で表現する ならば、「地獄の花嫁」です。茶化さな いで聞けば、その語感だけでも色々 と得体の知れない迫力を感じません か? と、脳内設定はかなりイカし ていて、イラストレベルでも納得し ていたのですが、コレも立体化する ことによって頭の中のビジュアルと ズレが生じました。特に骨の獣は、 妄想時はもっと抽象的な見え方をし ていたのですが、モデルにするとり アルな存在感が逆にチープに見えて しまいました。さらに、彼女は初期 段階では敵のユニットを味方に寝返 らせるという、ロマン溢れるスキル を持っていたのですが、諸々の事情 で実装できなくなった経緯もあり、 無念が募ります。(石渡)

開発中の通称はそのまま「貴婦人」。 鹿の骨に跨って悠然と進む淑女風の サーヴァントです。意外とパーツ構成 が素直なため、すんなりと3D化でき たキャラクターの一人です。個人的 には顔をもう少しかわいくしたかっ たのですが、デザイン担当者が「これ でいいんだ!」と力説したため、設定 画のとおりとしました。杖の先端に ついた操り人形で敵に呪いをかけー 一定時間操る、という脅威のスキル が想定されていましたが、もろもろ の事情でカットになりました。(本村)

### →キャラクターボイス

ボイス
lat !
オモチャにしてあげま す
無作法ですね
はあ
ああ、そんな
未練…儚きこの命…
左様にいたします
伺います
お構いなく…
本当、栗敵ですわ、ご 主人様
敵マスターにお会いい たしました
マスターゴーストを拝 見しました
着きましてございます
この場は失礼いたしま す
野蛮な連中でございま す
弱くてお相手になりま せん

⇒設定(武器)

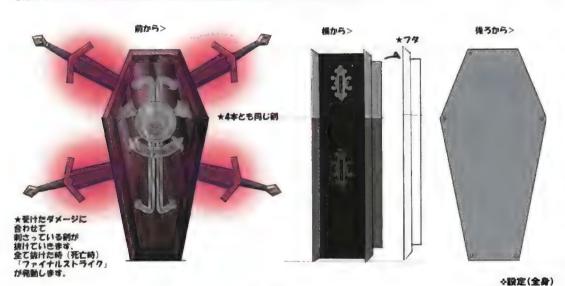


⇔設定(コスチューム)

GUILTY GEAR 2 - OVERTURE - MATERIAL COLLECTION

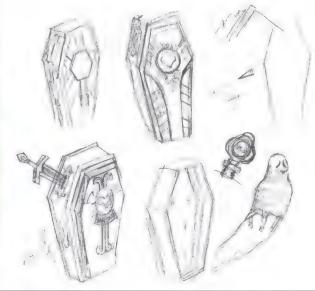
# TRIBE VALENTINE

棺桶を模したミニオン。目的も希望も失った卑屈な性格。やむを得なしにマスターの言いなりになっているが、 決してヴァレンタインの味方ではない。勝てそうな敵を見つけると、少しはうれしいらしい。











### **⇔クリエイターコメント**

ゲーム上ではきっと察することが できないと思うので、ブラウニーの 悲しい設定をここに記しましょう。 彼はもともと、人間の死者の魂であ り、ヴィズエル兵でもバックヤード 人でもありません。ただ、運悪くヴァ レンタインに捕まって棺桶の中に閉 じ込められているのです。マスター の盾として充分に働いたときのみ、 自らを縛る剣が抜けていき、4本全て の剣がなくなれば初めて解放される のです。敵の攻撃を受けて剣が抜け る設定は、初期段階でゲームにも組 み込まれていたのですが、カメラア ングルやモデルサイズの都合で「こん なの見えないよ」という結論になりま した。(石渡)

本来はもっとポリゴン数を割いて も良かったはずなのですが、デザイ ン担当から、「あえてプリミティブな 形状で!」という注文があったため に、かなりローポリで作られたキャ ラクターです。その割りにはかなり 凝ったギミックが仕込まれていて、4 本の剣がすべて抜け落ちると棺おけ の蓋が開き、中から幽霊が飛び出し てくる、というアクションが用意さ れていました。苦労の甲斐なく、剣 のギミックは分かりにくいので省略 され、半透明の幽霊もあっという間 に消えてしまってほとんど見えない という残念なことになってしまいま した。(本村)

### **÷キャラクターボイス**

シチュエーション	ボイス
自由だ	やっと開放される
死亡	また、闇の中だ…
命令受諾	はい
出撃	行けばいいんですよね
感謝	鬼の目にも涙か…
褒め	凄いんですね…
マスター進退	敵のマスターかな
マスターゴースト到着	マスターゴーストかな
目的地到着	着いたと思います
撤退	逃げてもいいですよね
対面時劣勢予想	多分、まけるかな
優勢(対面時)	か、勝てそうかな
呼びかけ	すんません





物語の舞台となるイリュリア連王国の王として登場したカイ コスチュームテザインには威艇を感じさせる装飾が多数施されている。

### CONTENTS

描きおろしイラスト オリシナル・ショートストーリー

カイ=キスク



## 誰が為の正義

生体兵器は人類が生み出した心持たぬ殺戮兵器である。しかしそのような忌むべき生体兵器の中に一人の心優しい少女が誕生した。人間と生体兵器との間に生まれた彼女は穏やかで優しい心を持つ可憐な少女であった。しかし、生体兵器であるという唯その一点のみにおいて、彼女は人間から多額の賞金を掛けられ、その生命を常に脅かされていた。

そんな彼女と対生体兵器の戦闘エキスパート集団である「聖騎士団」の元団長を務めたカイ=キスクの初めての出会いは二年前であった。最前線で生体兵器との死闘を繰り広げてきたカイにとって破壊や殺戮を極端に嫌う心優しい少女との出会いは新鮮かつ不思議なものであった。

その後、何度かの再会を経てカイの中で少女の存在は 次第に「護るべきもの」へと変化を遂げていった。恋の 始まりを定義するのであれば、それは正にこの時期だっ たろう。カイは彼女を匿うことを決意した。

それが彼が信じ貫いてきた正義と人道に背反する行為であると知りながら——。

二人は共同生活を始めた。公務員であるカイは勤勉に公務に精励し、少女もまたカイの帰宅を待ちながら懸命に家事をこなし家を守った。そんな日々を送る二人が心を通わせ、お互いを信頼し合い、その存在を求め合うようになるまでに多くの時間は要らなかった。カイは彼女を心から愛し、彼女もまた心からカイを敬い慕うようになった。カイはいつしか、彼女を愛する自分の本心を偽ることも隠すことも出来なくなっていた。

国籍も戸籍も持たない後女は婚姻など出来ない。そのことを知りつつもカイは彼女に求婚した。二人は世間に 認められぬまま契りを交わし永久の愛を誓い合った。罪 悪感に苛まれながら…。

そして二人は一年余りの幸福なられた。幸せな時間はカイの心の奥で燻っていた罪悪感と背徳心を次第に薄れさせてゆく。しかし、そんな感情を呼び覚ます出来事が起こった。妻の妊娠である。

愛し合う若い夫婦である、その結果自体は別段不思議 なことではない。二人の事情を知る数少ない理解者のひ とりである医師からその事実を告げられた時、二人は手 を取り合って喜んだ。

しかし、妊娠によって起こった彼女の身体の変化は人間のそれとは異なっていた。彼女の腹部は僅か三週間ほどで人間でいう妊娠中期ほどに膨らんでいた。性急すぎる発育。彼女が生体兵器であり彼女の血を引くお腹の中の子もまた生体兵器なのだという事実を改めて突き付けられたカイ。心の中に眠っていた罪の意識が一気に再燃した。追い討ちをかけるように医師の口から告げられた報告は大きな闇を生んだ。

「胎児が見えません。どうやら硬質な殻に包まれている ようです!

「…つまり…それは…どういうことですか?」 目の前が暗くなるのを感じながら、問い質す。 「生体兵器…失礼…。 奥様は卵生のようです…」

**\* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \*** 

永きに亘った聖戦は世界各地の主要都市に壊滅的なダメージを残し、多くの人々が生活の場所を失った。しかし、それでも人々は生きてゆかねばならない。「生きること」のみが至上命題である。当時の人々は戦禍を避け、力を

合わせて新しい土地を開発し、都市を復興していった。

やがて彼らの努力が実を結び、都市の復興が進んで生活に安定が訪れると、それまで陰を潜めていた問題が表面化した。「生きること」のみに特化して形成された社会は、図らずも異なる多数の思想・理念、宗旨などが入り乱れて混在する「るつほ」となっていた。皮肉にも都市再建を遂げてはじめて人々はこの異常な状況に気づいたのだ。幸いなことに戦争の苦渋を痛いほど知る当時の人々は、さほど大きな争いを起こすこともなく、共通の思想・宗旨を持つ者同士が寄り添う形で自然に分派し、それぞれの社会を再形成していった。

そんな情勢下、形成されてゆく数々の社会に対して、国 連の幹部たちは莫大な資本の投下を行い支援した。結果、 彼らは各地の社会に対して強大な発言力・影響力を持つ に至り、いつしか彼らは欧州全域とユーラシア大陸西部 という広い範囲を支配下に置くことに成功したのだ。

こうして、世界は支配構造面から二極化した格好となった。国連加盟国の勢力とそれ以外の国家や自治体のそれである。

近年、さらなる支配力の強化を求めた彼らは、国家再編に着手した。彼らが支配する国家・自治体を三つの地域に区分けし、それぞれに国王を擁立して統治させる体制への大規模な変革である。現在までに既に二つ王国が建国され、残すところは後一つ。カイの住むこのイリュリア地方のみある。「イリュリア連王国」という名称が既に決定しているこの国が誕生すれば、総面積こそ世界で二番手となるが、世界一の市場規模を持つ国家となる。まさしく人類再建の中心都市となることは疑いなかった。

その日、招聘に応じて出頭したカイは国連の本部庁舎にいた。仄暗い小さな会議室で「国連元老院」を名乗る人物たちに囲まれていた。急な出頭命令が何を意味するのか?「生体兵器を匿っていること」が発覚したのであれば、暢気に手紙で招集したりはしないだろう。大軍な以て我が家を包囲すればいい。とはいえ、油断は出来ない。

「警察庁長官カイ=キスク、出頭いたしました」 「今日、君を呼んだのは他でもない。ひとつ協力を仰ぎ たい」

カイは胸をなで下ろした。どうやら妻の件ではないらし い。心に平静を取り戻す。

「私は国連管轄の公僕です。然るべき命令には背きません。ですが、あなた方は私に命令する権限をお持ちなのですか?」

これは牽制である。同時に彼ら元老院と呼ばれる組織の 実態を探る意図も含まれていた。

「命令じゃないよ…協力だ。私は先ほど、そう言ったは ずだが?」

「なるほど、分かりました。それで、私に…何をせよ、と?」 しばしの沈黙。低い声を出す男がコホンと咳払いをして から口を開いた。

「君にはイリュリア連王国の国王になってもらいたい」 予想していなかった一言にカイは驚かされた。

「間もなくイリュリア連王国が誕生する。年明けには国 王を選ぶ国民投票も始まる。君には是非この選挙に出馬 してもらいたいのだよ」 「君は英雄だ。剣術と法術の天才にして、若くして聖騎士団の団長を務めた。おまけに美男子だ」

「左様。君なら民衆からの十分な人気を得ることが出来 よう!

「我々は全力で君を支援することを約束しよう。君にとっても魅力的な話だと思うが…どうかな?」

カイは逡巡した。実は以前、国王選挙の出馬を真剣に考えたことがあった。国王になることは等しく世界を変える実権を得るということだ。苦しむ民のため、妻や生まれてくる子のため…世界を変えたい——これは絶好の ただ。 たさい。 たさい。 たい。 ではないか! だが…国連元老院の思惑はどこにある? ここは様子を見るべきか…カイは判断した。

「ご推挙を頂き光栄ですが、私は武官です。政治が出来 るとは思えません…」

慎重に言葉を選んで態度を保留する。分かり易い反応は 期待していなかったのだが…。

「いいんだよ、政治なんてしなくても。君は黙って玉座 に座ってりゃいい」

これ以上ない反応があった。カイは完全に理解した。彼らは傀儡を…自分たちの言いなりに出来る動りが国主を欲しているのだ。恐るべきはそのことを隠そうともしないことである。それは彼らの自信の表れだろう。彼らは私のことを「手玉に取れる程度の人物」だと判断しているのだ。とにかく今は考える時間が欲しい…。

「…即断、出来かねる内容です。考える時間を…頂きたい…」

「…ふむ。まあ、いいだろう。では、しばらく猶予を与 えよう」

「…有難うございます」

「…ところで君の内縁の奥さん、随分とチャーミングだねぇ」

「……なっ!?」

「どこかで見た記憶があるんだよね、君の奥さんのこと。 …どこだったかねぇ?」

甲高い声が響いた。その言葉はニヤニヤと笑う口元から 発せられた。カイは身震いした。彼らは…恐らく全てを 知っている…。

「いい返事を期待しているよ…」

その日、カイ=キスクは早朝から馴染みの教会に向かった。聖母像の前、傍らに剣を置き、崩れ込む様に片膝をつく。苦悩の日々は彼の精神と肉体の両方を触んでいた。

答えは未だ出ていない。選択すべき企義は機本にも別れている。かつての自分は己の信じる企義を貫き、戦う 勇気と誇りを持っていた。だが…。我が正義は何処にあるのか? 我が正義は誰が為にあるのか?

人間と生体兵器との共存——そんな世界を私は築くことができるのだろうか?

多くの罪を抱える自分に世界を導いてく資格などあるだろうか…?

自問自答を繰り返す。どれほどの時間が経過した頃であろうか———背後から足音が聴こえてきた。

こんな時間にめずらしいな…。振り返ると、今最も顔を 見られたくない男の姿があった。

### CHARACTER MY KISKE

**骨仕事、対人、自らのモラル、その全てにおいて実直であり、まじめ一辺倒な性格。正義をこよなく愛し、弱きを助ける姿勢は横範人間** として出来すぎているほどである。しかしその反面、規則や秩序を乱すものに過剰な嫌悪感を抱きやすく、それが表面に出てしまう。冠を 拝して以来、その熱意はやや勢いを失ったが、代わりに広い視野を手に入れた。





### **⇔クリエイターコメント**

カイは「成長した姿を見せる」こと をコンセプトに描いています。手っ 取り早く短髪が長髪になった……と いう話はおいといて、かつてのイメー ジを踏襲しつつ王の威厳を表現した つもりです。こだわったポイントは 肩口のデザイン。布でできた肩バッ ドみたいなものを表現できないだろ うかと、ここに関しては何度も描き 直しています。ヒゲのラフィラスト (P096)はプロトタイプの頃にデザ インしたもので、その時点では何十 年も先の話を考えていたからです。 カイがジジイになって、新キャラク ターがワイワイ出てくる物語を考え たんですが、これは個人的にもがっ かりだなーと。カイというキャラク ターを老けさせるにはまだ早すぎる だろうということで考え直しました。 (石渡)

人気のあるキャラクターなので、 幾度もテクスチャやモデルを修正し ました。本当にプロジェクトの最後 の最後までいじってましたね。シン やイズナが比較的早期にモデルが固 まったのに比べて、なかなかこの時 代のカイのイメージが確定せず、若 くなったり年をくったりを繰り返し てました。おかげで最終的にはなか なか納得の行く形に落ち着いたと思 います。テクスチャ担当者ががんばっ てくれたんで、イベントシーンでアッ プになってもかなり「見られる」レベ ルになったのではないかと自負して います。カイに限らずゲーム全体に おいて、漫画っぽい絵にするか写実 的に攻めるか、という方針がなかな か確定しませんでした。結局中間あ たりの絵柄にまとまりましたが、個 人的にはもう少し思い切った選択を すべきだったかと思っています。今 後に活かしたい反省点ですね。(本村)

*PROFILE	
カイ=キスク(CV:草尾穀)	
身長:178cm	
体重:58kg	
血液型:AB型	
出身:フランス	

誕生日:11月20日 アイタイプ: 青緑

趣味:ティーカップコレクション 大切なもの:みんなの笑顔

嫌いなもの: ソル

●柔らかい布・デフォルトでしわがあり並行っている! ●食

◇設定(コスチューム)

BUILTY GEAR 2 - OVERTURE MATERIAL COLLECT ".

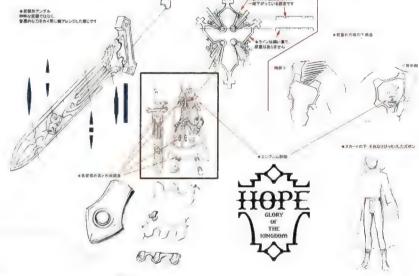
### ◆設定(正面図/側面図)



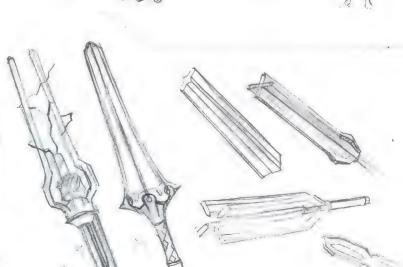
◇設定(マントエンブレム)

÷設定(武器/各部装飾)









## CHARACTER MASTER CHARACTER KY KISKE



### oキャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
攻擊(小)	はっ/やっ/ぶん/はぁっ!/てぇやっ!/とあっ!
攻撃(大)	ここだ!/そこか!/見切った!/斬!/断!/これなら!
攻擊(特殊)	どうだ!/こっちだ!/何処を見ている!
スタンエッジ	スタン・エッジ!/ここだ!/そこ!
SEチャージアタック	聖騎士団美技!/本気を見せましょう/これを使うとは … !
ディバインゲイス	ディバイン・ゲイス!/御加騰のもとに!/置い立て!
チェインライトニング※	ゼロファイト・チェイン!サポテンの鎖/響け/輸唱の時です
ソウルダイバー	ソウルダイバー!/関志を満めたまえ!/騎士道を示しましょう
詠唱	父、疾める時、母、その涙。母、疾める時、子、その涙。買館に 銀の流線は哀。悲嘆に伏せし時に、添える手は髪。彼心に憤ましく。 世俗に真理あらば、寛容に。健やかに心育む時、四海はその涙。
覚醒必殺技(準備)	決着をつけるぞ/フルパワー!だ!/閃光の抱捕を
覚醒必殺技(発動)	ライド・ザ・ライトニング   / はああああ!
ダッシュ	急ぐか/行きます/間に合ってくれ
命令(前進)	順次に前進!/常足進め!/先へ、ここは充分です
命令(好きにして)	各自応戦してください!/別命まで応戦!/慎重に対処してください!
命令(撤退しろ)	全軍撤退! 「戦線後退です! /命令だ、生きろ!
命令(停滞)	一時停滞/全体止まれ、阿形を乱さないように!/ここを占拠します!
アイテム使用(回復系)	油節ならないな/回復が必要とは/隙を見せたか
アイテム使用(攻撃系)	てあ!/せい!/いけぇ!
サーヴァント格納	適地へ向かいましょう/編成を変えます/貴方が適任です
アピール(挑発)	<b>貴方では無理だ/それでも戦士ですか/邪念を捨てなさい</b>
アピール(敬意)	まるで神業だな/素晴らしい技です/王族騎士団に入りませんか
気絶	目が ・微む・ /先手を取られたか・・・ くっ・・・ 不覚
伏熊変化(有利)	これが、王族騎士団の力です/ここまでは順当か/よし、牙 城も目前だ
***	

シチュエーション	ボイス
状態変化(不利)	軽視できない組織力だな/読み違えたかできるな/ここまでの使い手とは
ダメージ(小)	ふ/あっ/うっ
ダメージ(中)	つう/くはぁ/くお!
ダメージ(大)	まさかぁ! /出来る・ /強い・
ダメージ(特大)	めああぁ!/しまったぁ!/まずい
死亡	無念/負ける訳には/み、見切れない
ラウンドスタート	どうしても戦いますか/口で言っても無駄か/迅量の所以をお教えしよう
ブリーフィング突入	状況の報告を/臨時司令部を開く/指揮を執ります
プリーフィング難脱	なるほど/以上/さて
勝利	いい勝負でした/また、いつでもお相手します/今回は私の勝利 ですね
特殊豊福(VSンル)	少し付き合ってもらうぞ(ソル:しゃあねぇな)/封書剣は いが、 落胆はさせない(ソル:ヒマな坊やだ来いよ)/ 冠も、 マントも、この場においては唯の飾りだ(ソル:剣も飾りじゃな ければいいがな)
特殊勝利(VSソル)	なぜ、本気で戦わないんだ/私では、不服なのか?/あしら われたものだな
特殊敗北(VSソル)	お前には勝てないのか!(ソル:ま、がんばんな)/また及ばないか!(ソル:人間だからな。テメエは)/注いな、私も(ソル:しかし、よくやる)
特殊質場(VSシン)	(シン 黒いだろ・ ? これが俺の環だ) 見事だ、しかし 社職に欠ける/(シン: 賭けねぇか? 迅霊の名前を)ならば、私の 別影をとらえて見せなさい/(シン: 本気でごねぇと、死ぬかも よ?)カイニキスク 参る!
特殊勝利(VSシン)	(シン: くそ   なんでだ!) 真の雷は、酸にも心にも焼き付く ものです (シン ちっ ・ 守意じゃねぇってことかよ ・ ) 人才るは、 字は自らつけるものではありません。(シン ・ ) りだ ろコイツ、強ぇ) 胃い。 真実勝負ではなかったので すか?

シチュエーション	ホイス
特殊敗北(vsシン)	ふふ、蘇をつかされるとはな(シン: 気を扱いたな、らしく ねれ)/見違えたな増しいは(シン: 何で制御剤を使わねえん だ ・・)。ああ、見事だ… (シン おい、まさか手を抜かなかっ ただろうな?)
Neit	皆、すまない/こ、ここまで来て/これまでか
ユニット名	ソードマン!/ガントレットボディ!/スプリングボック!/ッ イントリガー!/ワイズマン!/コンヴィクトハンマー!/ヘヴ ンズリブラ!/クアドロペイリフ!/ハミングソード!
ガード	流石っ!/まだだ!/やりますね!
パナナポイス!	パナナか!/油断しましたー!/馬鹿にされている?
チャット用・挨拶	いかがお過ごしですか?
チャット用・別れ	ではまた、お会いいたしましょう
チャット用・問調	そうですね
チャット用·否定	いえ、どうでしょうか
チャット用・怒り	私を怒らせないでください
チャット用・アピール	治安を乱すものは許しません
各マスター討ち取りポイス	討ち取った!
ラウンド開始時みねうち宣	三 大丈夫、みねうちは得意です
マップ確認	マップを見てください
回収要調	それを見つけてください/それを回収してください
受い感想	無晴らしい!
歌い悠想	そうではありません
ソルに懇願	げ、限界だ!ソル、まだなのか!?
お頼みポイス	ソル!/イズナさん、お願いします!/シン、ここだ!!/ドク ター、頼みます!
キャンペーン #16	シン、頼みます!/立てますか?シン!/強いな・・流石母さん の子だ・・





「あの男」の側近のひとりとして暗躍する不死の男、レイウン。 ウァレンタインと同様、死をイメージさせるデザインに仕上げられている

### CONTENTS

描きおろしイラスト オリシナル・ショートストーリー

レイヴン



## 血だまりの詩

死を得るために生きる。哲学的な見地からすれば、それは陳腐な表現であるかもしれない。しかしながら、男は本気で死ぬために生きていた。逆に言えば男にとって「生きること」そのものに価値はない。数百年に亘り繰り返してきた日常は退屈を通り越して億劫であった。最近では遂に何も感じなくなった。目に映るもの、耳にするもの、鼻で嗅ぐもの、味わうもの。五感から受容しうる刺激に対して、男は等しく何も感じない。しかし、ただ一点"痛み"に対してのみ新鮮な感覚を楽しむことが出来た。

「死」は「生の充足」を得るための必要条件である。「生の充足」は「死を享受する」ための十分条件である。では、「不死」はどうか? 生命が究極として求める「不死性」は、「生きること」と同値たり得るのか? 男はその命題に、明確な解答を持っていた。

男はいつからか死を求めるようになった。死へ到達する過程で覚える苦痛は、男にとって生の実感を呼び覚ます何者にも代えられない快感であった。男は死を――死に限りなく近い苦痛を常に追い求めた。死への渇望は数回に及ぶ自殺という形で表現された。しかし、過去に行ったそれらの挑戦は悉く失敗した。

男は期して、死を手に入れようと試みようとしていた。 円柱の両端に八角錘を取り付けた専用の器具。これで脳 幹を貫けば、あるいは…。

### \_\_\_\_甘き死よ来たれ!

祈りと共に、男は渾身の力を込めて、自身の額を打ち付けた…。

. . . . . . . . . . . . .

——自分は何のために生きているのか?

人類が文明を持ち始めて以来、この世に生を受けた人間の誰しもが一度は考えるであろう普遍的な命題を片時も忘れることなく過ごす青年がいた。

今から千年以上も過去の話である。独逸のごく平均的な中流家庭に生まれ育ったこの青年は二十代半ばにして徴兵を受け、他国への遠征に従軍した。血と死の匂いが充満する戦場で、青年は与えられた武器を振るい、敵を打ち倒し、懸命に戦った。元々優れた身体能力と体躯を持っていた彼は、初陣にして素晴らしい戦果を挙げ、以後も順調に武勲を重ねていった。彼の活躍もあり、遠征軍は次々と敵軍を破り、敵国奥へと様を進めていった。

しかし、戦争が長期化するにつれ、遠征軍は長く延び た補給線の維持が困難になっていった。彼の所属する最 前線の部隊もまた次第に孤立していった。戦地における 孤独と飢餓状態は兵士たちに不安感を与え、冷静な判断 を失わせた。軍紀は形骸化し、兵士たちはやがて敵国の 農村を襲い食糧を自給自足するようになった。

彼が従軍して一年余りが過ぎた頃、部隊は山間にある 敵国の小さな農村を襲った。久々に人間らしい寝床と食 糧を得た兵士たちは、夜遅くまで宴会を行い酔いつぶれ た。彼らが寝静まった頃、部隊は夜襲を受けた。民家の 一室で眠っていた彼が目を醒ましたときには、既に部隊 は半壊し、阿鼻叫喚の様を呈していた。響く鐘の音、悲鳴、怒号、全てが一つの音となって彼の耳を劈く。 敵国は焦土作戦の一環とばかりに一つの村を餌にする格好で、彼の部隊を嵌めたのであった。

### (---逃げなくては!)

危険を察知した彼はベッドの脇に置いてあった甲冑に 手を伸ばす。しかし、間近で轟音が響き、その手を止め た。家のドアが蹴破られたのだ。次の瞬間にも敵兵はこ の部屋に押し入ってくるだろう。そう理解した彼は甲冑 を諦め、軽装のまま刀剣のみを帯びて逃げることを即断 した。音を立てぬよう注意しながら窓を開け、その身を 外界に躍らせる。

夜明け前。東方の空が白み始めていた。無防備な自軍と用意周到な敵軍では勝負にならない。一方的な虐殺であったろう。部隊はものの数分で壊滅的なダメージを受けていた。

(とにかく、馬だ…)

敵兵に見つからぬよう細心の注意を払い、障害物で身を 隠しながら馬を探す。

程なくして、主を失い行き場をなくして行む馬を見つけた。誰の所有馬かは分からないが、そんなことはこの際問題ではない。そっと近づき、馬をあやす。気性は悪くないようだ。鍵に足を掛け、力任せに飛び上がり跨った瞬間、馬が願いた。その鳴き声に敵国の兵士が気づき、彼は捕捉された。

「生き残りがいたぞ! こっちだ!」 「取り囲め! 馬だ! 馬で逃げるぞ!!」

山林を逃げ道に選んだ彼は、敵からの執拗な追撃を受け、半時ほどを逃げ彷徨った。身を預ける馬の脚には数々 の追撃の矢が刺さり、自分自身もまた数本の矢を背に受けている。

矢傷が効いたのだろう——数里を駆け抜けたところで、馬が大きく嘶き、突如転倒した。彼の体は馬体から放り出され、大きく宙を舞った。全身を地面にしたたかに打ち付け、苦痛に表情を歪める。痛みを堪えて立ち上がろうとした時には、既に敵兵が追いつき、彼は五人の敵丘に取り囲まれていた。

懸命に起き上がり大剣を構える。だが、その剣は敵兵に 届くことなく彼の手からこほれ落ちた。彼は敵兵からの 弓の斉射を受け、幾本もの矢をその身に浴びてがっくり と膝を巻いた。

\* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \*

身体は宙に浮かんでいた。三半器官は正常に機能して おり、天地の感覚は明確にある。

五体を確認する。異常は見あたらない。否、死因となった矢傷も刺傷もないのは異常といえば異常だろうか。

そうだ。自分は戦場で敵兵からの矢を浴び、胸部と腹 部を刀剣で刺し貫かれたはずだ。それは間違いなく致命 傷だった。思考がまとまらず、男は頭を抱えた。

その時、不意に男は誰かに鑑賞されているような視線を感じた。数は定かではないが、少なくとも一つや二つではない。大観衆に一斉に見つめられているような感覚。 猛禽を囲う檻のようだ…男は思った。

感じていた視線は、痛みを伴い始めた。手に脚に顔に 腹に五臓に。触覚を受容するありとあらゆる器官に対し て、鋭利な棘が抉り込まれるような痛苦。絶え間なく続 くその痛覚は外的な傷を与えることなく男の剥き出しの 神経を蹂躙していった。痛みに単位は存在しないのが残 念であるが、この時に彼が受けた痛苦は、恐らく人間が 感じることのできる最大値であっただろう。男は気絶す ることも声を上げることも出来ず、のたうち回ることし か出来なかった。

. . . . . . . . . . . . .

数分後、不意に痛みが止んだ。同時に彼は見慣れた風景をその瞳に映した。

今のは夢の出来事だったのだろうか? 地面には自らが 流した大量の血液が染みを作り、先ほど我が身に起こっ たことが紛れもない事実であったことを物語っていた。 しかし、自分は未だ生きている。

では、生き返ったのか? 大した信心もない自分に神の 加護があったとも思えない。

受けた傷の数々を確認する。傷は塞がっていた。しかし、 先ほどとは違い、傷そのものが無くなっているわけでは ない。うっすらと養が残っていた。傷口が急激に完治し たようだった。仕組は分からない。心当たりもなかった。 彼の「死の生活はこうして幕を開けた…。





### ÷クリエイターコメント

レイヴンは名前が示すとおり、カ ラスをデザインに取り入れていま す。過去の小説で一度デザインして はいるんですが、何のアイデンティ ティもない仕上がりだったため、全 身をマントで包むようなシルエット に変更しました。シンプルにしよう という目論見もあり、マントを閉じ たときにレイヴンのマークが浮かび 上がってくるような雰囲気を意識し ています。ただ、無地のマントだと3 人称視点で見るとおもしろ味がまっ たくないので「鴉」の文字を加えてい ます。レイヴンの目にはコインが付 いていますが、これはキリスト教で 死んだ人間の両目にコインを置く風 習をモチーフにしています。彼は生 きながらに死んでいる、ということ でコインをひとつだけ付けたんです。 (石渡)

中ポスとして登場するキャラク ターでしたが、後々マスターとして 登場することが決まっていたため、 通常のマスターと同じフォーマット で制作されたキャラクターでした。 マスクを被っているため顔の表情は あまり苦労せず、衣服も体にぴった りフィットしたシンプルなデザイン だったため、さほど苦労せずにモデ ルを作ることができました。デザイ ン次第でモデリングの難易度が大き く変化する事例のひとつです。ほか には、マントが開閉するギミックが あるのですが、その部分の処理に手 間がかかったぐらいでしょうか。モー ションだけでなく、プログラム側か らの制御も必要になったため、作業 を終えてから実際のゲーム中の見た 日をチェックするのに長いタイトラ グが生まれ、なかなか調整が終わり ませんでした。あまりにも特徴的な そのアクションは、モーション担当 者とディレクターの間で出されたネ タがふんだんに盛り込まれてます。 覚醒必殺技のポージングパリエー ションは必見です。(本村)

### \*PROFILE

### レイヴン(CV:安元洋青)

年齢 (本人も覚えていない)

誕生日:3月28日

血液型:A

身長:181cm

大切なもの: 殺意を感じさせてくれる人

新しい発見、発明をしてくれる人

嫌いなもの:何も愛することができない自

分

欲しいもの:生きた証

### ◇設定(頭部/スカート内部/コスチューム/エンブレム)

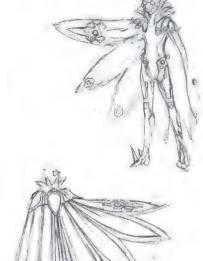
### ★背中の文字「鶚」 (カラス) です ダイナミックな筆文字でお願いします





★武芸辞細 針を固定した指輪を人差し相と中指にはめてます

★第三と第二にリングがあり、針の質め会は第二の真上です。









★スカートの下設定

ψυτοικα

★マスタの中参照、 中に顧があることに智恵してモ

★一段へこんでいる その中: 鼻で足字列の 配展へれています τεραδα









**⇔キャラクターボイス** 

ボイス
さ/むん/しゃ/しぇい/かぁ/けぇ
そおおお! / 悠長じゃないか/鈍い! / 震えているのか /若いのだよ/青いな
トラオリヒツィーガー!/手遅れだ/はあぁ!
レーディヒブリック!/まどろめばいい/ああ、意図る が良いさ
シュメルツベルク!/去い!/刺す!
クライゼンヴェー! / 逃がさん/鈍い
フェッセルンヴィンパー! /飾りものになれ/愚図め
用心が足りないよ/トロいなぁ/それじゃあ駄目
そこじゃぁない/見えていないのか?/感じろ、視線を
ふははは!/くっくっく/ははぁー!
シュヴァルツヴォルケン!/おお、娘たち/闇の抱擁 を
「あのお方」に背くな/あきらめろ/必要ないのだ、お前は
フェアツヴァイフェルト!/絶望はいつも隣にある······ /アウフ ヴィーダーゼン(さよなら)
仕方ない/行こうか/ふふふっふう
前だ、前へ行け/後退は許さん、進め/征け。征けくんだ
自由に、自由にだ/己に従うんだ/指示など特たなくていい
退くんだ、ココは/いいじゃあないか逃げて/退陣 を許可する

シチュエーション	ボイス
命令(停滞)	ここで良い、ここに降取れ/この場に来る者は滅ぼせ/ むやみに動くな
アイテム使用(回復系)	永らえてどうなる/多少は腕に覚えありか/や るじゃあないか
アイテム使用(攻撃系)	しゃい! /そぅわ! /へあ!
サーヴァント格納	来い/従え/来るんだ
アピール(挑発)	痛みとは何かを解ってない/ちっともだ、ちっとも 絶望しない/もっと殺意を磨げ
アピール(敬意)	激痛だ素晴らしいよ/気持ちいいなぁ、好意を抱く / 快感じゃあないか
気絶	素敵な刺激だぁ/立派な殺患だぁ/見事じゃあないか
状態変化(有利)	表示に、表示な手ごたえだ/不慣れなようだな、戦/も ろい器だ、青二才め
状態変化(不利)	引けをとるとはな/「あのお方」に顔向けできん/なめていたな、「やれる」ようだ
ダメージ(小)	にょ/ちょう/ほあ!
ダメージ(中)	う/くお/もっと
ダメージ(大)	そうだ/足りん!/もっとだ!
ダメージ(特大)	気持ち良い!/まだ足りんのだ!/もっと深く!
死亡	ふぉおおおいえ/痛いじゃあないかはぁ/ß、 不甲斐ない
ラウンドスタート	我こそは塵芥にありし誾/無駄は省きたい。邪魔立ては 無用だ/お前に期待はしていない

シチュエーション	ボイス
ブリーフィング突入	作戦を立てるか/働け/小賢しい
ブリーフィング離脱	グート(よし)/うむ/こんなところだ
勝利	対峙して知るべきだったな、「負ける」と/おお。また絶望をこぼしてしまった/がっかりだ、があっかりだよ
敗北	も申し開きもありません/遅れをとるだと 私が?/今のうちに逃げるがいい、次はないぞ
ユニッ呼びかけ	アインツ/ツヴァイ/ドライ/フィア/フュンフ/ゼックス/ズィーベン/アハト/ノイン/ツェーン
ガード	なってないな/弱気だな/それじゃ無理だ
バナナボイス	ぬかったか!/灯台下暗しか!/摩擦係数O!
チャット用・挨拶	やあ、やあ、やあ 。
チャット用・別れ	さらばだ
チャット用·同調	否定はせんよ
チャット用·否定	どうかなぁ?
チャット用·怒り	もう一度言ってみろ
チャット用・アピール	私は塵にして、土塊の王
各マスター、討ち取り	ボイス 他愛も無い
ラウンド開始時みねう	5宣言 最低限のダメージで沈黙させるのだな?
マップ確認	マップを見るがいい
回収要請	それを見つけることだ/それを回収すればいい
良い感想	そう、それでいい
悪い感想	違う、違うじゃあないか

### CHARACTER, THAT MAN

◆シリーズの黒幕的存在であり、主人公ソルの最終攻略目標。GEAR計画の発動と共に、歴史の裏側で暗躍を続ける怪人。その正体や出自 は世間的には全く不明。生態兵器としてのGEARを生み、聖戦の引き金を引き、日本列島消失に大きく関与していると言われているすべ ての元凶。憎悪と関心を一手に担い、多くの人間に何らかの影響を与えている彼だが、ソルとは旧知の仲であり、特に深い因果関係にある。 👇[あの男]の周りには常に三人の側近が従えられている。イノとレイヴンのほか、あと一名はまだ正体が明かされていない。科学者時代 のソルと同期であることから、100年以上生きていることになるのだが、自らの身体を改造することによって生きながらえており、肉体 は十代後半に保っている。その副作用か、口調も若い。







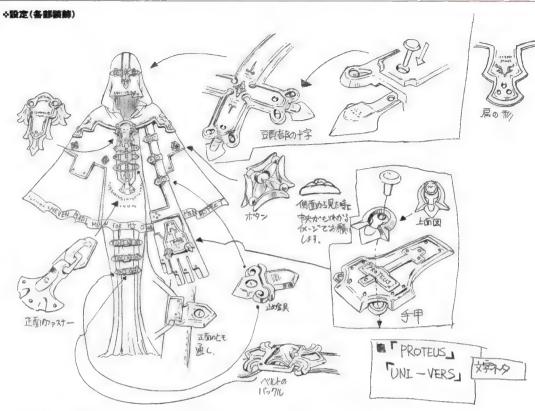
### **⇔クリエイターコメント**

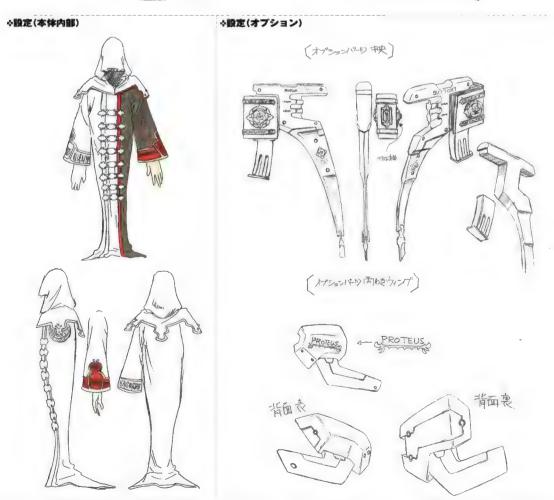
「あの男」のデザインですが、本作で は正体不明の人物であることを強調 する必要がありました。これが彼の 最終的な姿ではなく、あくまで正体 を隠すためのフード姿に過ぎないん です。ただ、物語終盤にフード姿で 出てきても威厳がないなぁと思った ので、やたらきらびやか装飾を加え てデザインしてみました。いざゲー ムにしてみると細かいテクスチャを 要求するわりに装飾がよく見えない という問題が発覚して、もっとシン ブルに色がはっきり分かれているデ ザインのほうが見栄えが良かったと 反省しています。フードに隠された 彼の本当の姿も、今後の物語でお見 せしていきたいですね。ちなみに、 まわりを飛んでいるビットには彼自 身が書きためた法力や法術に関する 本がセットされていて、本の内容に よってビットが攻撃やサポートをし てくれるという裏設定があります。 本をカートリッジにするというとこ ろが、個人的にはナイスアイデアと 思っているんですが。エロ本とか入 れたらどうなるのでしょう。(石渡)

<b>PROFILE</b>	
あの男(CV:杉田智和)	
年齢:不明	
誕生日:不明	
血液型:不明	
身長:不明	
大切なもの: 不明	
新しい発見、不明	
嫌いなもの:不明	
欲しいもの: 不明	

GUILTY GEAR 2 OVERTURE- MATERIAL COLLECTION

シチュエーション	ボイス
攻撃1	は/ふん/さっ!
攻擊2	法階を感じるんだ/君 になら解るはずだ/覚 えないで、感じるんだ
攻擊3	反応が鈍いよ/それで は駄目だよ/よく見て
ダメージ	う/くう/ああ/くぅ あぁあ!/それだよ/ 解ってきたね
死亡	やっぱり、ついに幕が 開くのか
登場	さて、仕上がりを見せ てもらうよ/天上の理 を教えよう/お手柔ら かに
回復作業	流石だな/はぁあ あ/見破られたね
痛い攻撃	少しゲインを上げるよ /パワーコードで行く よ/ちゃんと避けるん だよ
シーケンス切り替え	見事だよフレデ リック/うん、間に合 いそうだ/強いね 恐いくらいに







## **Isotope & Isolation**

法力の基礎理論を完成させた人類は、休む間もなく 様々な分野への理論の応用研究を開始した。各国は利権 を求め、我先にと研究に巨額の投資を行い、優秀な科学 者を次々と登用した。科学者たちもまた、恵まれた環境 の中で新技術発展のために邁進していた時代。法力応用 研究の最先端---アメリカの半国営研究機関には新進 気鋭の若き三人の頭脳が集っていた。

「もう! また、研究室で煙草吸ってる!」

ファイルを小脇に抱え、軽やかにドアを開けて滑り込ん できたのは研究室の紅一点、肩口まで伸びた赤い髪が特 徴の女性で名をアリアといった。十代にして情報工学の 博士学位を取得した紛れない才媛である。言動が大人び ているため実際の年齢より落ち着いて見えるが、時折見 せる仕草がまだあどけない少女の面影を残していた。

「うるせぇな。これは煙草じゃねぇ…」

窓際に腰掛け、気だるそうにしていた男性が応じる。研 究者というよりアスリートに近い引き締まった体躯を持 つ長身の男は名をフレデリックといった。アリアよりも二 つ年上になる彼は素粒子物理学の学位を持ち、先頃制定 された法力エネルギー物理学研究の第一人者でもある。 「…あ! 気づいてくれたんだ?」

「……別に…普通、気づくだろ」

「んもう! 普通は似合ってるぜーとか言わない? あ、 やっぱりいいや。フレデリックが気のきいたこと言うの を想像したら、寒気がしてきた…」

フン、と鼻を鳴らしてフレデリックはそっぽを向く。 「はは、随分バッサリと思い切ったね…」

湯気の立つコーヒーカップを両手に持ち、のっそりと現 れたのは、この研究室の主任を務める細身の男性であっ た。彼もまた若くして生命科学を修め、法力学基礎理論 完成の一翼を担った若き天才科学者である。現在はバイ オインフォマティクス — 即ち生命情報学に専攻を 移し、同研究室の主任として応用法力学研究の陣頭指揮 を執っている。

「あ、おはよう! 暖かくなってきたし、長いと仕事の 邪魔になることが多くで…」

「うん、ずいぶんと印象が明るくなったよ」

「わあ! ホント?!」

「…フン、テメェもようやく学生気分が抜けてきたらしいな…」 フレデリックが苦々しげに毒づいた。

「ハハハ…、ほら、フレデリック。熱いから気をつけてね」 淹れたてのコーヒーを手渡す。フレデリックは無言で受 け取り、ブラックのまま口をつけた。

「…で、二人はまた、徹夜明けなの?」

「うん、まあね。でも、仕事をしてたわけじゃないんだ。 少し話し込んでしまってね…」

「五時間を少しとは言わん…」

面白くなさそうにそっぽを向いたまま、フレデリックが 毒づく。

「うわぁ、五時間って。二人ともよく飽きないね…。で、 何の話?

「現代においてまだ議論の余地が残る事象について話し ていたんだ」

「なんだ、がっかりー。仕事の話と大差ないじゃない…」 ため息をつくアリア。そんな彼女の様子を無視してフレ デリックが言う。

「俺たちも科学も万能じゃねぇ。解明出来ねぇことだっ てあるだろう」

「もちろんそれは否定しない。僕が言いたいのは"僕達 の理解が足りずに解明出来ない事象"と"僕達がそもそ も知覚できない事象"とは別だということだ」

「知覚できない事象って、どういう意味?」

「例えば…そうだね、神という存在だ。信心の有無はこ こでは置くとして、僕達は神という概念を理解している。 けれど、神の存在を科学的に立証してはいない」

「神様は神様でいいじゃない。信じる者は救われる、ってね」 「喩えが悪かったね。もう少し身近な話にしよう。僕達 の肉体は DNA によって役割を定められた約六〇兆個の 細胞によって構成されている。二十世紀になって僕達は このメカニズムをようやく解き明かした」

「テメェの専門分野だな…」

コクリ、コーヒーを啜りながら頷く。

「けれど、このメカニズムが"誰がどのようにして構築 したものなのか"は判っていない」

「誰がって…。自然が織りなす試行錯誤の結果でしょ? 失敗したらやり直し、成功したら次のステップへ。もち ろん突然変異もあったでしょうけど」

「アリアは…変異も含めてこれら全てが自然界の偶然の 産物だと?

「…それ以外に考えられないじゃない」

「それは、確率的に極めて低すぎる。確率論は君の専門 分野だろう

「確率的には正しいよ。でも、他に何があるというの?」 「——もういい。結論はなんだ?」

しびれを切らしたフレデリックが促す。

「ごめん、フレデリック。では、結論を急ごう。事象の なりゆきをある単一の方向に向かわせるような力を持つ 存在があるとしたら? この世のありとあらゆる事象の 行方を事細かに定義する存在だ」

「えーっと、それって神様のことでしょ?」

「イメージとしては近いかな。では、これを仮に"神" と呼ばう。そして、"神"は僕らが根源的に知覚できな いものだとしたら…」

「…それが仮に存在したとして、何が恐いというの?」 「ミッシングリンクって知っているかい? 連続性が期待 されている事象に対して、非連続性が観察された際にそ の顕著な間隙を指す用語だ。分かり易く生物学で例える とA種からC種への進化の過程で発生すべきB種の存 在がスッポリと抜け落ちている状態だね。では、ミッシ ングリンクがどのようにして起こるのか? 僕はこの現 象は"神"の制御ミスじゃないかと考えている。つまり プラド "神" の事象定義は常に正常に動作しているわけじゃない と言える。…では、制御ミスはなぜ起こるのか? 機構 そのものに欠陥があるのか…第三者によって変異を促さ れたのか…。僕は後者だと考えているんだ。つまり"神" が自然のなりゆきとして定めた A 種から B 種への進化を "第三者"が介入して、C種への進化を示唆する…あるい はB種への可能性を消す。ともかくB種を経てC種へと 進化するのが本来の姿であるのに"第三者"によって C 種へ直接進化するようにプログラムを書き換えられてし まう、と。僕はこの第三者を"啓示"と呼んでいる」 「ちょ、ちょっと待って! 全然分かりやすくない…」

アリアがぷうと頬を膨らませた。その様子を見たフレデ リックが腕を組み直してフォローする。

「1mのキリンの首を10mにするのに2m、3m、4mと 段階をおく必要はねぇってことだ。一気に 10m にしち

まえばいい。DNA を書き換えてな。ただ、コイツはこ の DNA の書き換えは "神" ではなく "啓示" ってヤツ の仕業だと言ってる」

「理屈は分かったけど、突飛すぎるわ。それに進化を促 す存在なら問題ないんじゃない?」

「いや、そうとは限らない。ミッシングリンクが確認さ れている種には少なからず絶滅種も存在する。生物の進 化の究極は種を永久的に存続させることだ。故に絶滅種 は進化の成功例とは言えない。これは僕達人類にも当て はまる。正しい進化を遂げようとしている僕らに"啓 示"が介入して、あらぬ方向へ進化させられてしまった ---僕達は滅びの道を辿ることになる」

ことさらにシリアスな口調だった。アリアが色を失う。 「…アリア、全部コイツの妄言だ。真に受けるな」 「ハハハ、妄言とは酷いねフレデリック。仮説と言ってよ」 「そ、それで、フレッドはどう思うの?」

「テメェの道はテメェで決めるのが一番だ。誰かの手に よって変えられるなんて我慢ならん…それだけだ」 「よかった。君も僕と同じだね…」

ピー ピピッ ピー ピピッ ピー ピピッ 仄暗い室内に、電子的な警告音が響いた。 「やれやれ、また容量限界を超えてしてしまったか…」 長身の黒ずくめの男が苦々しげに舌打ちした。コンソー ルを叩き装置を停止させる。男は祭壇へ上がるかのよう な厳かな足取りで端末の先――巨大な棺桶のような装 置に歩み寄った。

スイッチを押すと音もなく装置の上蓋が外れた。やや あって、装置の中から色白で華奢な少年が身を起こす。 装置の中は無色の液体で満たされ、外界からの干渉を 進っていた。粘度の高い液体が一糸まとわぬ少年の身体 にまとわりついた。

少年の脳漿には数百を超える極細の金属糸が繋がれて いた。記憶を海馬へと再定着させていく処置。より具体 的に説明するならば HPC サーバから一時保存した記憶 を受け取り、失った記憶の復元を行う処理である。

肉体を若返らせる処置には、代償として高確率で記憶 の喪失と混濁を引き起こすという致命的な欠陥があっ た。そのため少年は記憶の永久的な消失に備え事前に 記憶の一時保存を行っている。

「いかがですか、お身体の調子は…」

「瑞々しい感覚で研ぎ澄まされている。復元は問題なく 完了したよ」

「しかし、幼若ホルモンの拒絶反応は厄介ですね…」 「元々、人間の生理活性物質ではないからね。当面は事 前に記憶を一時保存するしかないね」

[.....to]

「鴉」と描かれたマントを翻し、黒い男が恭しく頭を下 げる。

「ところで、いかがされました? 途中、少々脳波が乱 れていたようですが…」

「…ああ、古い記憶を久々に見てしまってね。感情が昂 ぶったのかもしれない」

### 再練GIIIITY GEAR GIG

### イラストギャラリー

➡「ゲーマガ」(毎月末発売: 弊社刊)にて、絶賛連載中のファンページ[ギルティギアギグ]。最大の目玉である開発スタッフによる描きおろしイラストコーナーから、本作のキャラクターをモチーフにした作品をピックアップして公開! イラストレーターによるコメントも掲載しているので、併せて楽しんでいただきたい。



木村祐一氏(ヴァレンタイン) ゲーマガ 2008年02月号掲載

アークシステムワークス東京支社の木村祐一です。「ホシガミ」で有名な木村樹崇さんとは別人です。主に原画や動画を描く仕事をしています。今回はイラストの御鉢を回して頂けたのでいろいろと試行錯誤しながら描いてみました。「お正月風のイラストを描いて〜」とのオーダーだったので、先日「ギルティギア2」も発売されたこともあり、ヴァレンタインを僕の脳内アレンジでお正月仕様にしてみました(石渡さんすみません)。今見るとルシフェロ羽子板がテカテカしていて若汗持ち悪いですが、これもご愛嬌ということで。今回は「ギャルさえ描ければいいんだ!」という欲望のままヴァレンタインを描きましたが、機会があれば次はカイを描きたいと思います……多分。最後になりましたが来年もアークシステムワークスを応援してください! 年末年始はお家のコタツで「ギルティギア2」三昧になっていただければ幸いです。それでは皆様よいお年を。



石渡太輔氏(ヴァレンタイン) ゲーマガ 2008年04月号掲載

(イラストの趣旨とは関係なく……)今回は弊社渾身の新タイトル「ブレイブルー」に関する話題です。僕はこの「ブレイブルー」の作曲担当として関わっています。この作品はまさに2D格闘のネクストステップといえる大作です。画面を見ただけでもこの言葉に過言はないとご理解いただけるかと思いますし、開発スタッフの意気込みもまさに次世代にブっ飛んでいる作品です。僕はというと、その革新的な内容に見合ったサウンドを作るという点で格闘しているのですが、気負わずに慣れ親しんだギターサウンドを活かす方向性で製作しています。「GG2」の作曲で得た経験をさらにステップアップさせて、かつ、従来には無かったアプローチなどを試みていますので僕自身楽しんで作れています。これは「ギルティギア」のサウンドが好きだという方にも、「ブレイブルー」の世界が気になる新規の方にも期待していただいてよいのでは!ってな感じです。





初めましてこんにちは。アークシステムワークス東京支社のささみチキン櫻庭と申します。こん な素敵な場でイラストを描かせて頂けるとは夢にも思っていなかったので大変光栄です。イラストのテーマが季節もの……ということで、遅咲きではありますが私の名にもある「桜」のお花見な感じで仕上げて見ました。キャラクターは和風テイストかつ私好みのイズナをチョイス。イズナと一緒に演歌を口すさみながら全国各地のご当地油揚げ食べ比べ行脚をして、彼のハイブリッド方言を学べると良きかなと思っています。最後になりますが、今春ご卒業、ご入学、社会人デビューの方々、心よりお祝い申し上げます。それでは、またいつかお会い出来る日まで。

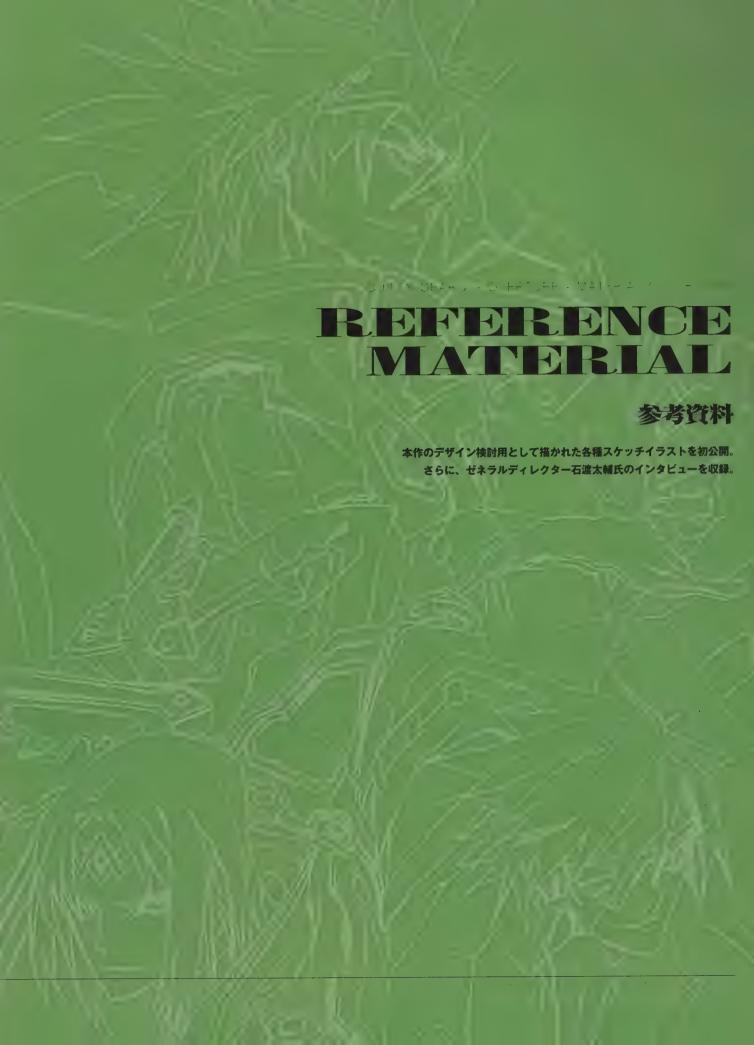




田代氏(レイヴン) ゲーマガ 2008年08月号掲載

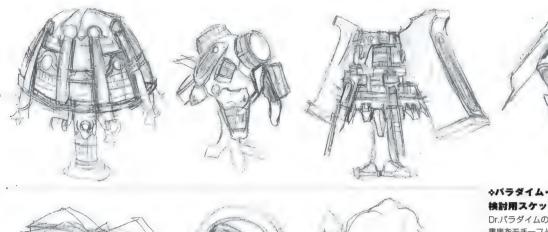
ゲーマガ読者の皆様、こんにちは。アークシステムワークスの田代と申します。普段はこういったイラストを描く機会があまりないせいか、かなり緊張しています……。今回描かせていただいたレイヴンは、フィットした衣装にマントという大好きな要素が詰まったキャラクターなので、とても楽しく描かせて頂きました。彼はどういった経緯であのような外見になったのか、とても興味深いですキャラクターだと思います。ミステリアスな部分が少しでも描けていればうれしいです。アークシステムワークス最新作「ブレイブルー」も稼動に向けてスタッフー同頑張っていますので、こちらも併せて応援してやってください。

BUILTY GEAR 2 - OVERTURE MATERIAL COLLECT ".



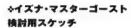
### マスターゴースト

本作の開発初期に描かれたマスターゴーストの各種スケッチ。当初 からマスターそれぞれのパーソナリティをモチーフに、デザインが 検討されていたことがわかる。決定稿との違いに注目しよう。



### →バラダイム・マスターゴースト 検討用スケッチ

Dr.パラダイムのマスターゴーストと思われるスケッチ。 書庫をモチーフとしたデザインは変わらないが、決定稿よ りもメカニカルなイメージで描かれている。また、目印と もいえるトーテムポールのような神像は、この時点では考 えられていなかったようだ。

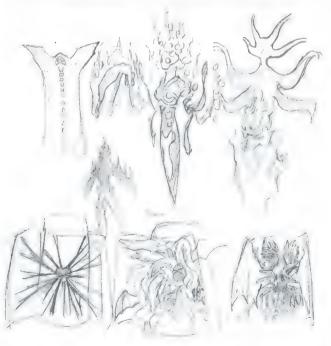


イズナのマスターゴーストの検討用スケッチ。スケッチ中 央と左は決定稿と同様、九尾の狐をモチーフに描かれてい るが、その後方には鳥居と異なるオブジェクトが据えられ ている。注目は右のスケッチ。龍の頭蓋のようなデザイン も検討されていたようだ。



### ☆シン・マスターゴースト検討用スケッチ

シンのマスターゴーストの検討用スケッチ。卵を抱きかかえたイメージは決定稿と同じだが、この時点では女神像とは異なるモチーフが描かれている。注目は右下。モチーフがサーヴァントのヘヴンズリプラに似たデザインになっている。



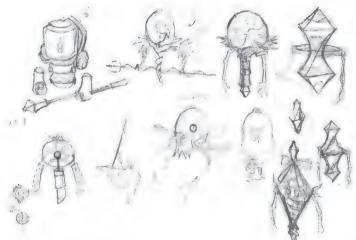
#### ☆ヴァレンタイン・マスターゴースト検討用スケッチ

ヴァレンタインのマスターゴーストの検討用スケッチ。モチーフであるアイアンメイデンこ そ同じだが、スケッチでは内部に閉じ込められているオブジェクトのデザインが描かれてい る。ゲーム中では再現されなかった要素だ。



GUILTY GEAR 2 OVERTURE - MATERIAL COLLECTION

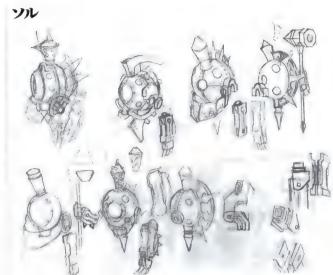
キャプチャーはマスターゴーストと同様、マスターそれぞれのパー ソナリティを反映したデザインが施されている。決定稿に至るまで に用意された多数の検討用スケッチをまとめて公開しよう。



### ☆キャプチャー検討用スケッチ

Dr.パラダイム

キャプチャーの初期デザイン案。ソル、イズナ、くいしんぼう(誰?)といった各マスター のキャプチャー素素が描かれている。まだまだ粗いデザインだが、このスケッチをベース に各トライブのキャプチャーデザインが練り込まれていったようだ。



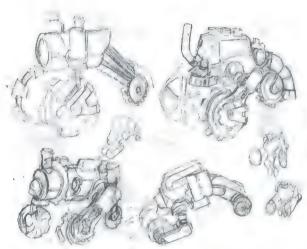




比べて、キャラクターイメージがより色濃く反映されたものになっている。

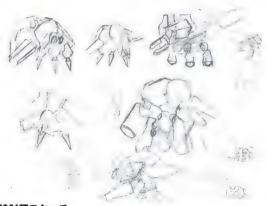
# サーヴァント

40体以上もの個性的なサーヴァントが登場する本作。もちろん、 それらを形作る過程で、さまざまなデザインが描き起こされている。 ここで一部サーヴァントの検討用スケッチをお見せしよう。





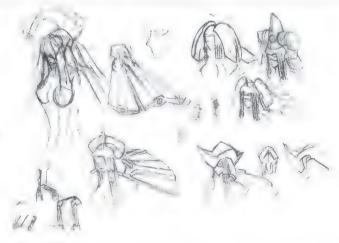
決定稿ではバイクをベースにしたデザインになっているファイヤーホイールだが、検討用スケッチでは「車輪」のあるさまざまな乗り物がモチーフになっている。左側の蒸気機関車をモチーフにしたデザインは、スチームパンク的なおもしろさがある。



### **☆ギガント検討用スケッチ**

ソルサーヴァントでも圧倒的な大きさと迫力を誇るギガントのスケッチ。巨大ロボットというコンセプトは当初から決まっていたことがわかるはず。しかし、スケッチでは角のとれたデザインになっているため、決定稿よりもやや迫力不足な印象がある。

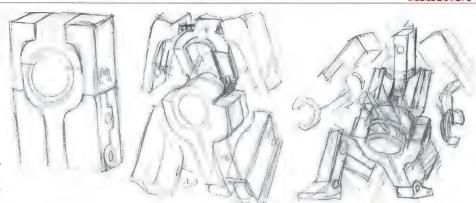




#### ◆クィーン検討用スケッチ

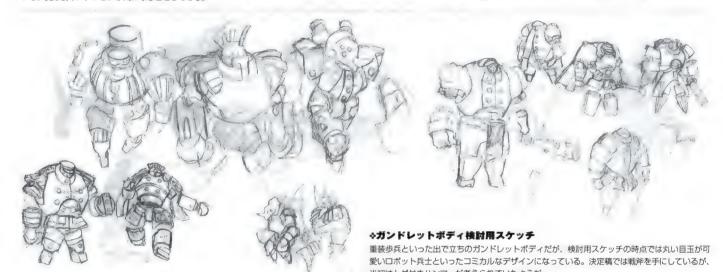
女性的なフォルムが印象的なクィーン。検討用スケッチでは決定稿よりも胸を強調した丸みを帯びたデザインになっている。また、頭部の形状にさまざまな試行錯誤のあとがうかがえる点にも注目。貴重な女性キャラクターのデザインにはつい力が入ってしまう……ということか。

GJILTY GEAR 2 - OVERTURE MATERIAL COLLECTION



#### ÷プロックヘッド検討用スケッチ

オイルライターがデザインのモチーフになっている、ブロックヘッド。モチーフ自体は決定稿と変わらないものの、スケッチでは人型ロボットに変形するギミックが描かれている。変形後のアクションが気になるところである。





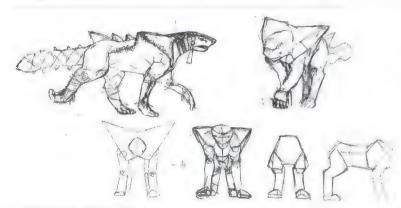
GUILTY GEAR 2 -OVERTURE- MATERIAL COLLECTION

足のものとして描かれていた。また、右のスケッチを見てわかるように、背中から鳥居が生

えている、といったデザインがここで登場している。

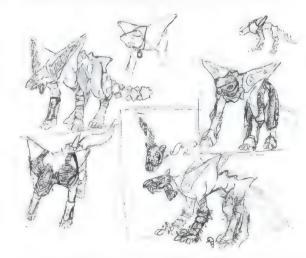






### ⇔バウワー検討用スケッチ

バウワーのデザイン検討用と思われるスケッチ。ゲーム中ではいわゆる「犬」をモチーフとして描かれているバウワーだが、開発初期の時点では未知の獣としてデザインされている。鋭角に張り出した肩で、敵を突くように攻撃するのだろうか?





### ☆ボーンバイター検討用スケッチ

ボーンバイターの検討用スケッチ。巨大なドラゴンというコンセプトは決定稿と変わらず。 ただし、スケッチでは翼が小さく、かなり細身な印象となっている。また、背中に何かしら の装備を背負わせることも考えられていたようだ。







決定稿では土着の神のような姿のココペリだが、検討用スケッチでは鳥類やロバといった動 物をモチーフに描かれている。手にした得物(太鼓)のデザインも決定稿とはかなり異なる。



### ⇒ミルフィーユ検討用スケッチ

悪魔のような出で立ちが印象的なミルフィーユの検討用スケッチ。頭部のフォルムは決定稿 の印象とあまり変わらないが、大きく異なるのがボディのデザイン。最終的には拘束具を身 につけた女性的な肉体に変えられている。









# その他のスケッチ

開発資料には、マスターゴースト、キャプチャー、サーヴァント以 外にもさまざまなラフスケッチが残されている。ここではその他の オブジェクトに関する貴重なスケッチをお見せしよう。





GUILTY GEAR 2 OVERTURE- MATERIAL COLLECTION

## ステージ(霧)

ステージ[イリュリア]のベースとして描かれた街の設定資料。歴史ある西数風の 街並みを想起させるデザインが施されており、街を構成する建物にもさまざまな 趣向がなされていることがわかる。

ティを感じさせるディテールに、ゲームならではのケレン味が効いたデザインに仕上がっている。





BULTY GEAR 2 N.ERT. PE MATER AL COLLECT D'.













### **⊹その他の屋敷**

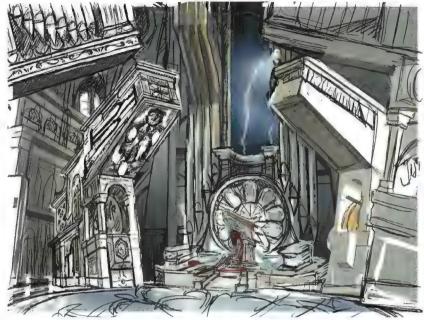
ステージ(霧)の建物のスケッチには、前述のビアノ風の屋敷のほかに、パイオリンやトロンボーンといった楽器をモチーフにした屋敷が多数描かれている。

#### ◇時計塔

街のランドマークとしてデザインされた時計塔。左のカラーイラストが時計塔内部のデザイン案。パイプオルガンと一体になったデザインとして描かれているのがわかる。右が街から見た時計塔の外観。時が来ると街に荘厳な鐘の音を響かせる……という設定だったようだ。

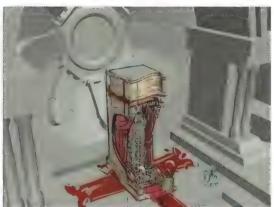
### ステージ(城)

カイが統治するイリュリア連王国、その城内の設定資料がこちら。ゲーム中では イベントシーンで玉座周辺、そしてレイヴンとの戦いの舞台となる大広間が見ら れる程度だが、資料では城を構成するさまざまな施設が描かれている。





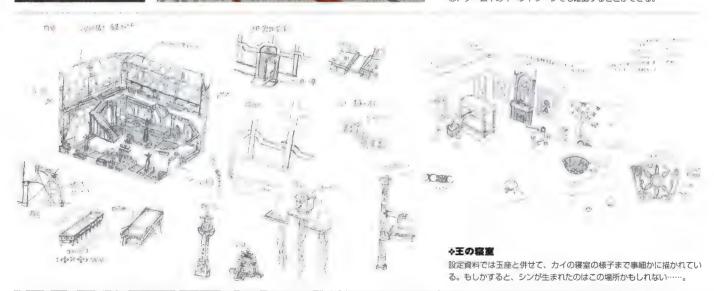




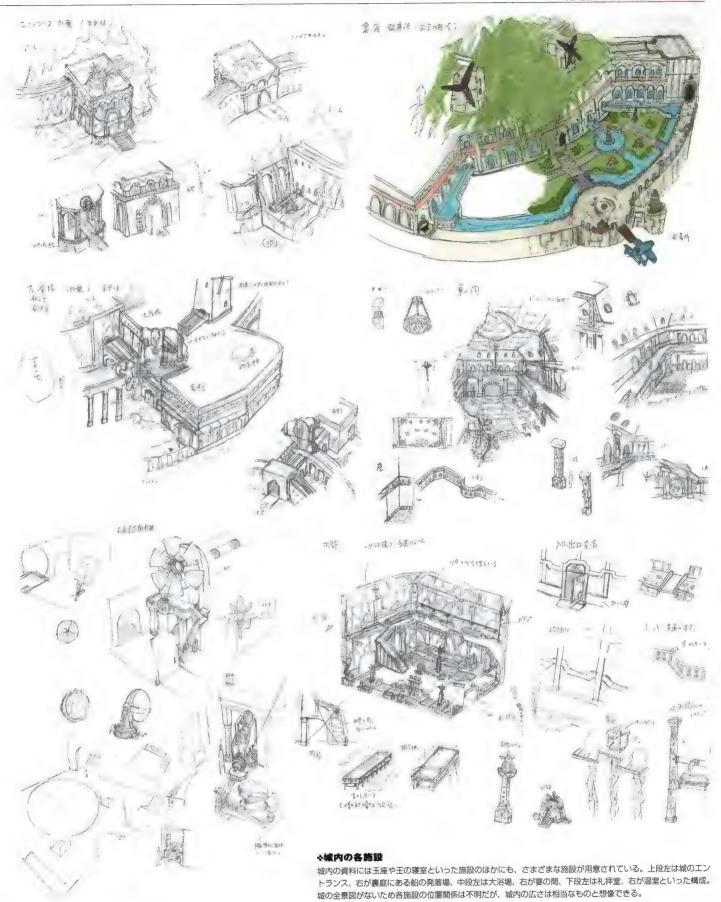


#### **◇玉座**

国王であるカイが鎮座する玉座の設定資料。玉座ひとつをとっても、複数のデザイン案が検討されていたことがわかる。なお、玉座周辺の様子は、ゲーム中のイベントシーンでも確認することができる。





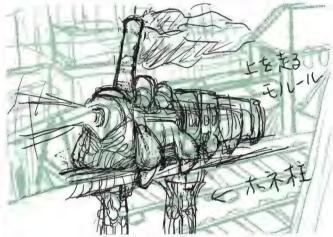


## ステージ(デス)

ステージ[ベル・カント・ヴァレイ]のベースとなった地下都市の資料。坑内を列車が疾走するコンセプトこそゲーム中と同じだが、資料ではまるでRPGに登場しそうなイメージとして損かれている。











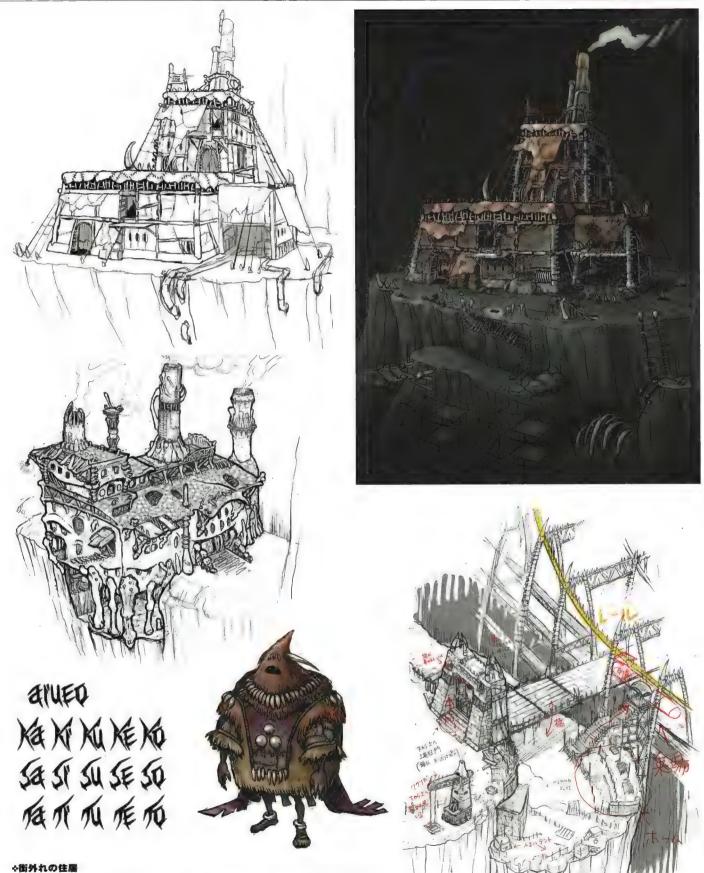


### ◇地下都市全景

上段のイラストは地下都市のイメージボード。人気のない地下坑道というゲーム中のイメージとは異なり、都市で働く多くの人々が生活していることを示す、さまざまなオブジェクトも詳細に渡って描かれている。

SUILTY SEAR DOOR ERICHE MATERIAL CLESS TO.

### STAGE (CASTLE)



資料には街外れにある住居、そしてそこの住人のイラストが描かれている。興味深いのは謎の文字列の資

料。これは彼らが使う固有の文字を示すために用意されたようだ。

SILTY BEAR 2 O. ERTURE - MATER AL COLLECTION

## ステージ(海)

Dr.バラダイム率いるギアたちが住まう辺境の地、「ガニメデ」。このステージのベースとなった海上都市の資料がこちら。ゲーム中と同様、魔法が発達した本作の世界観を示す摩訶不思議なステージデザインに注目したい。









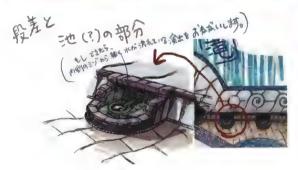


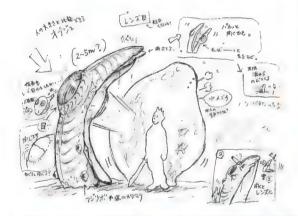
には海上都市というよりも、空中都市に近い印象のイラストもある。さまざまなバリエーションが描き起こされた海上都市全景を表すイメージボード。なかさまざまなバリエーションが描き起こされた海上都市全景を表すイメージボード。なか

◆海上都市全景

SULT REAR ? . FETCES METER -. THOSE TOTAL











### 2-11 1-14

### 1~2本のゼリーダケしかキノコは生息していない。

### ⊹海上都市の施設

こちらは海上都市内部や都市周辺を示した資料。通路の様子を描いている上段のイラストは、ゲーム中の「ガニメデ」でもほぼ忠実に再現されている。注目は右下の都市周辺の様子。うっそうとした樹海を想起させるイメージボードだが、そこにはDr.パラダイムの姿はなく、なぜかヴァレンタインが描かれている。







### ⇔テストバターン

ゲームの試作用に作られた海上都市のステージプログラム。テストパターンということもあり、マップの構成はシンプルそのものだが、スケッチなどの各種資料で描かれている摩訶不思議なイメージは十分に再現されている。



『ギルティギア』シリーズを作った中心人物であり、ゼネラルディレクターを務めるアークシステムワークス株式会社・石渡太輔氏に、 『GG2』にまつわる 50 個のクエスチョンにお答え頂いた。本作の世界観をより深く知るためのヒントにしてほしい。

■Q.01: 本作は『ギルティギア ゼクス』の5年後が舞台 とされていますが、石渡さんの中では前作の物語はどう いう結末を迎えたのでしょうか?

■A.01: 『ギルティギア ゼクス』 シリーズと呼ばれる アーケード作品は、1作目の『ギルティギア ゼクス』の時 点で物語が完結しています。それ以降の作品はすべて同 じ物語です。タイトルを重ねるごとにキャラクターは追 加されていますが、テーマ性はなく、各キャラクターが パラレルに目的を果たすようになっているんです。全体 的なストーリーとしては、ディズィーが賞金首にかけら れたけど、誰も彼女を退治しきることができずに、ジェ リーフィッシュ快賊団に引き取られた……という結末で す。公にはジャムが退治したことになっていて、彼女が 賞金をせしめた、という話になっています。

■Q.02:前作からの5年間、ソルのまわりで起きた事 件もしくは出来事とは?

■A.02:本作の舞台になるイリュリア連王国が建国さ れたのが大きな出来事です。建国にあたり、政治的なサ スペンスドラマが用意されているんですが、それは追い 追い見せていきたいと思っています。ソルに関していえ ば、早々にカイからシンを引き取り、賞金稼ぎをしなが ら旅をしています。

■Q.03:物語のスタート地点であるトリオラは、どん な場所なのでしょうか?

■A.03:具体的にイメージした場所はないんですが、 舞台としては魔女の国というものを想定しています。こ の世界は魔法をいろんな人間が使えるという設定があ り、その中でも特殊技能や特異体質を持った人たちが迫 害されてコミュニティを作った場所。そのひとつがトリ オラという場所なんです。魔女の国というのは空の上に 存在している浮島で、それらを総称してすべてトリオラ と呼ばれています。

■Q.04: シンがソルに預けられた理由は?

■A.04:細かい設定がありますが、別の機会でお披露 目したいな……と。本書のショートストーリーでは、大 まかな背景を表現しています。

■Q.05:シンが右目を眼帯で隠しているのはなぜ?

■A.05: 彼が眼帯をしているのには理由があり、秘密 もありますが、現時点では内緒です。

**■Q 06**: シンがアホな子なのは、誰似?

■A.06: 彼がアホなのは遺伝ではなく、育ての親ソル せいでしょうね。ソル自身は非常に頭のいい科学者です けど、物事を教えるのが性格的に苦手なんです。一応、 最低限の読み書きだけは教えてやっているようですが、 それが限界でした(笑)。シンの母親である「木陰の君」は、 知識的にはカイには及ばないんですが、人格者ではあり ますね。

■Q.07:物語の序盤でソルが原因不明の「ざらつき」に 悩まされます。これは何なのでしょう?

■A.07:テレパシーみたいなもんですね(笑)。ピキュ ンってきましたみたいな。あまり細かい設定は言えない んですが、ヴァレンタインの存在がソルに何か電波信号 のような刺激を与えているわけです。

■Q.08:ソルの趣味のひとつに「QUEENを聴くこと」 とあります。糞金稼ぎの旅を続けていく中で、どうやっ て音楽鑑賞しているんですか?

■A.08:彼はこだわり派なので、レコードで聴いてい ます。なので、旅の荷物として蓄音機を持ち歩いている という設定です。科学者ということもあり、携帯蓄音機 的なものを自分で開発しています。

■Q.09:物語の中心的な舞台となるイリュリアとはど んな国なのでしょうか?

■A.09: GEARと人類が100年に渡り戦った聖戦の戦禍 で、ヨーロッパが土地的に分断されてしまいます。土地 ごとに統治するリーダーのような人物が存在するんです が、外交上それでは都合が悪い。一度ヨーロッパを統一 し、ひとつの国家として改めて国連に加盟させよう…… イリュリアはそんな意図の下に国連主導で建国された国 です。ただ、イギリスやフランスといった従来の国々を 統一するには、国土が広すぎる。そこで3人の王を立て て分割統治しよう、ということになり連モ国になりまし

た。地域によって差違があるため、ひとつの国にしても 文化的な差違があります。やはりイギリスに近い土地は 食べ物が不味かったりするわけです。

■Q.10:従来の設定では国際警察機構の長宮だったカ イが、イリュリア連王国の国王という立場で登場します。 どういう経緯で連王になったんですか?

■A.10:カイは聖戦における英雄です。イリュリア建 国にあたり選挙が行われましたが、他の候補者と比べて も国民の圧倒的支持を受けている。そのため、連王国の 首都的な位置にあるイリュリアをまかされるようになっ たわけです。ただ、それはあくまで表向きの話であって、 裏に手を引いている存在があります。傀儡政権でなんら かの理由で、カイは王にならざるをえなかったんです。 本書のショートストーリーで大筋は語られましたが、細 かい部分については、今後描いていきたいな、と(笑)。

■Q.11:カイはもともと地位の高い人物だったわけで すが、連王になったことで生活は?

■A.11:最大の変化は住居にあるわけですが、生活環 境自体はそれほど大差ないと思います。為政者としての 職務を果たすために、生活サイクルは変わってもカイに とっては10畳の部屋に住んでいたのが20畳の部屋になっ た……程度の違いです。ただ、今までは上に対して苦言 を呈する立場だったのが、下から苦言を呈される立場に なった。しかも、連王とはいっても、実際にはもっと上 の立場が存在しています。板ばさみにあってストレスは 相当溜まっているはずです。だからこそ、物語では鬱憤 を晴らすべく、あんなに大暴れしているわけです。

■Q.12:カイは封雷剣とは違う武器を手にして戦いま す。その経緯について詳しくお聞かせください。

■A.12: 封雷剣と失う理由についてはゲーム中のイベ ントでも描いているんですが、「木陰の君」を凍結保存す るために自分ひとりの力ではなく、封雷剣の持てる力を すべて使い切ってしまった……という設定です。カイ自 身も何をしたかよくわかっていないんですが、とにかく 必死だったんですね。一方、本作で使っている武器です が、これは単純に連王に献上された剣に過ぎません。一

応、業物ではあるんですが、装飾品としての趣で実戦向きではない。「こんな剣なら威厳があるんじゃないの?」と手渡されたものなんです(笑)。ただ、そこは用意周到なカイってことで、誰も観ていないところでこっそりと刃を磨いでいると思ってください。

■Q.13: 将来的にカイが退位したときは、次期連王の 座はシンが受け継ぐのでしょうか?

■Q.13: それは絶対にないです(笑)。シン自体も辞退すると思いますし、そもそも人心をつかめるような性格ではないですからね。イリュリアの制度は大統領制に近いので、世襲するのは難しいです。

■Q.14:カイの妻「木陰の君」。彼女は普段王妃として 臣民の前に姿を見せるのでしょうか?

■A.14:見せません。カイが妻と言っているのは、あくまでも彼の決意からなる言葉に過ぎず、公に籍を入れているわけではないんですよ。だから、彼は世間からの認知としては未婚となっています。「木陰の君」の存在は騎士団のごく一部だけが知っている情報です。

■Q.15: 「木陰の君」ってあの人ですか?

■A.15: ......

■Q.16:本作で「木陰の君」は遺伝子的にジャスティス のクローンと語られていますが、具体的にはどのような 関係にあるのでしょうか?

■A.16:ぶっちゃけてしまうと親子です。劇中でもジャスティスが封印される前に子を宿していた……というくだりがあるはずです。

■Q.17: ギア消失事件が解決したことで、凍結状態の 「木陰の君」は元に戻ることができたんですか?

■A.17: ヴァレンタインを倒した時点でも「木陰の君」 は凍結状態のままです。エンディングで「入念に調べよ う」というDr.パラダイムのセリフがあります。その先の 話は今後見せていきたいです。

■Q.18: イリュリアはヴァレンタイン率いるヴィズエルの攻撃で、壊滅的な被害を受けました。このときイリュリアの住民はどうなったのでしょう?

■A.18:本来は逃げまどう住民たちも表現したかったんですけど、ゲーム的にもゴチャゴチャしてしまいますし、スペック的な問題もあって導入しませんでした。ソルたちがイリュリアにたどり着いたときにはほぼ全滅に近い、もしくは避難していると考えてもらえるといいと思います。

■Q.19:イズナをはじめ人外たちが住む地として、黄泉平坂があります。ここはヴァレンタインを生んだバックヤードとは別物なんでしょうか?

■A.19: バックヤードという意味では共通していますが、イズナのいる黄泉平坂はバックヤード上のみに形成された土地、現世に表現できない土地として存在します。 ここはイズナの体験や記憶が反映されてできているんで すが、イズナ自身そのことを認識できていません。気が付けば黄泉平坂が存在していた……そんな場所です。劇中で「あそこを通ると近道だ」というセリフがありますが、情報の集積体であるバックヤード上に存在するがゆえに、時間や距離を縮められるという設定です。

**■Q.20**: 黄泉平坂にはイズナの仲間として、たくさんの妖怪が住んでいます。劇中に登場した以外にも妖怪はいるんですか?

■A.20: 本当は達磨やなまはげは妖怪じゃないんですが、仲間はたくさんいます。オリジナルの妖怪も考えてはいるんですが、水木しげる先生の権利に抵触しないように注意しないと……(笑)。

■Q.21: イズナ自身も妖怪のひとりでしょうか?

■A.21:本作における妖怪の定義として、バックヤードで自然発生した生命体すべてが当てはまります。そういった意味ではイズナも妖怪ですね。ただし、ヴァレンタインのサーヴァントはバックヤード生まれとはいえ、ヴァレンタインが故意に生み出したものなので妖怪とは違います。

■Q.22:イズナは方々の土地で身につけたハイブリッド方言でしゃべりますが、彼が使う方言の発祥の地である日本は、ジャスティス率いるGEARによってすでに消滅させられたのでは?

■A.22:本書のショートストーリーでも触れますが、彼の生い立ちは平安時代から始まります。メインキャラクターでは一番長生きですね。イズナ以前にも妖怪はいたので、カッパとかのほうが生まれは古いかも知れませんが……。イズナは聖戦がはじまる遙か昔にハイブリッド方言を身につけた、という解釈でお願いします。

■Q.23: テーマパークのようにも見えますが、Dr.パラ ダイムがいるガニメデはどんな施設でしょう?

■A.23: あれはDr.パラダイムの指導により、GEAR たちが作り上げた施設です。国連による管理を嫌った GEARたちが、人類の視線に入らないような孤島に移住し、そこで文化を形成しています。当初は人型のGEAR も住んでいたんですが、「こんな狭いところじゃやって らんねぇよ」と皆出ていきました。残っているのはおと なしいGEARだけです。それでも人類に見つかったら空 爆されるんでしょうけど(笑)。

■Q.24: Dr.パラダイムが読んでいる本は、どんな情報が書かれている書物なのでしょう?

■A.24:彼自身が手にしている本は、スクラップブックです。彼は必要な情報をまとめてスクラップしているんです。ガニメデにはたくさんの書物を収めたライブラリーがあるんですが、そこには人間が書いた本が大きな割合を占めています。

■Q.25: Dr.パラダイムをはじめ、GEARが人の書葉を しゃべれる理由とは? 彼らには人間の遺伝子が組み込 まれているのでしょうか?

■A.25:人間の遺伝子が組み込まれているというわけ

ではありません。彼らが生物として進化したときに、副産物として知能を得て、一部の個体がしゃべれるようになっただけです。言葉は理解できてもしゃべれるほうが稀ですね。パウワーも「ワン」しか言えないですけど、メッセージは「シャバいやろうだぜ」って。単純にDr.パラダイムはとりわけ知能が高かっただけです。

■Q.26: Dr.パラダイムは自我を持った自律型GEARと されています。兵器として誕生したGEARにとって、自 我はむしろ邪魔なのでは?

■A.26: これは初代『ギルティギア』からの設定ですが、GEARは本来自我は廃してデザインされているものの、例外的にパグとして自我が残った個体が生まれてしまいます。そういった個体は素体の段階で体験した記憶が残っている。テスタメントもそういうタイプですね。パラダイムは自我が残っていたうえに、偶然にも高度な知能を得ることができたため、いろいろ勉強した結果あんな風になったわけです。きっとは最初は「オレ、トリ」くらいしか知能がなかったと思いますよ。

■Q.27: ベル・カント・ヴァレイはどんな土地?

■A.27: いわゆる炭鉱です。あそこでしかとれない鉱物資源があって、それを掘り起こすことでできた土地です。本編に深く関わる設定ではないんですが、ここでは骨が金銭に等しい価値をもち、何でも骨で解決するようになっています。というのも、実は聖戦の跡地でGEARの死体がたくさん埋まっているんですよ。その骨に鉱物資源的価値があり、宝石のように取り引きされています。ちなみに、あの渓谷には労働者たちが住んでいて、一部の成金は骨造りの家を建てたりしています。炭鉱内を走る列車は資源運搬用ですが、労働者たちの帰省にも使われますね。

■Q.28:本作の敵キャラクターとして登場するヴァレンタイン。彼女はバックヤードからどんな理由で生まれたのでしょうか?

■A.28: 現時点では秘密です。ただし、彼女の誕生については具体的なドラマが存在します。

■Q.29:ヴァレンタインはキューブ進入の「鑢」を手に 入れるためにGEAR消失事件を起こすわけですが、最終 的な彼女の目的とは?

■A.29:目的についてはまだ答えられません。ただ、彼女はキューブを通過したかっただけです。彼女にとっての定期航路にキューブがあり、それがあるから進めない……通りたいだけなのに……ということで、キューブに進入し、破壊しようとしているんです。

■Q.30:ヴァレンタインはソルの元恋人であるアリアという女性と姿形が似ているそうですね。彼女たちは具体的にはどんな関係なのでしょうか?

■A.30: 姿形に関しては、ヴァレンタインにある触覚 以外は完全に一致しています。ただし、同一人物ではない……とだけ言っておきましょう。彼女たちがそっくり な理由は存在します。

### ■Q.15:「木陰の君」ってあの人ですか? ■A.15: ……。

**間Q.31**: ヴァレンタインのセリフに出てくる[お母さ んしとは具体的にはどんな存在でしょうか?

■A.31: 「あの男」が「慈悲なき啓示」と呼んでいるもの ですね。ヴァレンタインという個体をこの世に送り込ん できた存在ですが、具体的にどんなものなのかは今後明 らかにしていきたいと思います。

■Q.32: ソルと「あの男」の因縁のきっかけとは?

■A.32:ソルと「あの男」は、聖戦の前に同じ研究所で 働いていた同僚であり、仲間だったわけです。ソルの恋 人アリアも一緒でしたね。フレンドシップが高いレベル にあったにも関わらず、ソルは突然「あの男」に裏切られ、 GEARに改造されてしまう。恨みの一念のみで怒りを蓄 えています。なぜ「あの男」がそうしたのか、ソルはまる で答えを得られていないんですが、次の次の[GG2]あた りで理由を明らかにしていきたいと考えています。

■Q.33:ソルは100年も「あの男」を探していたわけで すが、彼はどこにいたのでしょうか?

■A.33: 「あの男」はバックヤードに籠もっていて、基 本的には現世にはいません。ソル自身、『GG2』までバッ クヤードの存在について確証が持てなかったので、偶然 的に出会うことがあっても見つけ出すことは不可能とい うわけです。

■Q.34: そして遂にソルは「あの男」と再会を果たしま す。ふたりが再会するのは何年ぶりですか?

■A.34: そこはグレーゾーンですね。現時点で考えて はいませんが、これから彼らに関するエピソードを書き たくなるかもしれないので……。

■Q.35: 「あの男」が若い姿を保ち続けているのは、ソ ルと同様にGEARに改造しているからでしょうか?

■A.35: 彼はソルと違い、若さを保っているわけでは ありません。緩やかに年齢が逆行しているんです。

■Q.36: 「あの男」とレイヴンの会話で、ソルが何かに **漫食されていることが明かされます。それはGEAR細胞** を指すのでしょうか? また、完全に浸食されるとソル はどうなってしまうのでしょう?

■A.36: どこまで明かすべきか難しい話ですね。ソル はドラゴンインストールに浸食されています。本作のド ラゴンインストールは2Dのときとデザインが変わって いますが、これはソルの内面的転機が訪れるたびに形が 変わってしまうんです。これからさらに形が変わる可能 性があり、その最終形態を「あの男」や「レイヴン」はすで に知っているんです。最終形態で何が待ち受けているか は秘密です。

■Q.37: レイヴンとソルは見知った顔のようだけど、 以前にも会ったことがあるのでしょうか?

■A.37:あります。既出の小説にも彼らが旧知の仲で あることは語られています。

■Q.38: 一部のファンの間では、レイヴンとアクセル が同一存在と言われていますが……。

■A.38: うーん。そんな設定を用意した覚えはないで すけどね(笑)。ただ、完全否定するのもつまらないかも しれないので、ご想像に任せます。

■Q.39: 本作では「あの男」とレイヴンが登場しました 武士でしたが、目的を果たしてお払い箱になった……と

が、もうひとりの側近であるイノの姿は見えませんでし た。彼女は側近を辞めたのでしょうか?

■A.39: いえいえ。イノは「あの男」から違う大役を任 されていて、今回の事件の裏で暗躍しています。

**■Q.40**: レイヴンとイノ、もうひとりの「あの男」の側 近ってどんなキャラクターでしょうか?

■A.40:正体は秘密です。今後の物語に登場します。

■Q.41: ほかの『ギルティギア』キャラクターたちは事 件のとき、どんな様子だったのでしょう?

■A.41:キャラクターそれぞれで違うんでしょうけど、 ニュース程度には聞き及んでいると思います。政治的な チャンネルの多いジョニーやポチョムキンは精度の高い 情報を仕入れているでしょうし、チップも舞台の裏で一 生懸命大統領になるための勉強をしているので、きっと 詳しいはずです(笑)。

■Q.42:「チップが大統領」ってなんの話です?

■A.42:実は『ギルティギアゼクス』から『GG2』までの エピソードのひとつに、チップが選挙活動するという設 定があるんです。どんな国で活動をしているとか、成果 については秘密です(笑)。

■Q.43: 本作に登場する「ちまき」って何ですか?

■A.43:雑誌の読者ページで誕生したキャラクターな んですが、『ギルティギア』シリーズでもマスコットを確 立したいという、大人の発想でできたキャラクターです。 彼はすごいツワモノで「C1000組」という組織に所属する







### キャンペーン専用サーヴァント

### スマス子ちゃん(仮)



GUILTY GEAR 2 - OVERTURE - MATERIAL COLLECTION

### ■Q.49: 『GG2』の続編の見通しは立っています?

### ■A.49:「社長作らせてください!」って感じです。

いう設定が一応あります。

■Q.44: 石渡さん的にひと言でマスターゴーストを説明するとどんなものなのでしょうか?

■A.44: スタンドです(笑)。それぞれの人間がパックヤードに持っている魂を現世に具現化、可視化させたものですね。

■Q.45: サーヴァントの定義とは? シンやカイの サーヴァントは人間とは異なるのでしょうか?

■A.45:マスターゴーストと同様、バックヤードにある 魂を具現化したものです。ゲームの都合上、サーヴァン トと呼称していますが、厳密に言うと、ソル、ヴァレン タイン、イズナ、シンだけが当てはまりますね。Drパラ ダイムとカイに関しては、前者がGEARで、後者は人間 です。本来サーヴァントは普通の生物には干渉できない 存在ですが、物語の過程で干渉する術を得た……という 設定になっています。ちなみに、イズナはサーヴァント を妖怪仲間と語っていますが、バックヤードで形成され ているという点でサーヴァントの類に当てはまります。

■Q.46: バックヤードってどんな世界なのでしょう。 パラレルワールドでしょうか?

■A.46: 違います。例えると、ゲームとコンピュータの関係に近い。コンピュータからゲームを作り出す工程は、さまざまな要因によって作られます。その出来上がっ

たゲームが現世。そこに意図は介在してなくて、海が生き物を作ったようにごく自然発生的に現世が形成されている。コンピュータというハードがもつ可能性がバックヤードなんです。

■Q.47: バックヤードにあるキューブとは、何のため に誰が作ったものなのでしょうか?

■A.47: 細かい設定は明かせませんが、簡単に説明するならバックヤードにおいて地球を形成する情報を取り囲んだ物体です。作ったのは「あの男」ですね。彼には「慈悲なき啓示」がキューブに接触すると、人類はおそらく全滅するだろうという見通しがあり、それを防ぐために登場したわけです。結果的にバックヤードにソルを送り込み、ヴァレンタインを倒させることで目的は達成できたわけですが、仮にソルが失敗したとしても「あの男」自身が阻止していたことでしょう。彼も伊達な存在ではないので、彼の側近を送り込んだり、彼自身の隠された力が発動するなどして、事件を解決した可能性はあります。

■Q.48: GG2 の海外版がリリースされることになりましたが、どんな内容でしょう?

■A.48:日本でアップデートされているものと同じですが、テキストだけでなくボイスも海外の役者にお願いして録り直しています。マスターもサーヴァントも全部です。内容も直訳ではなく、スタッフと綿密に打ち合わせて、「これはこういうニュアンスだ」という部分もしっ

かり再現していますよ。イズナのハイブリッド方言は、 ブリティッシュ、アメリカン、アイルランド訛りを交え た渾身の出来です。あとDr.パラダイムの声が異常にかっ こいいのも見どころですね。北米版の発売で、いよいよ ワールドワイドな対戦が可能になります。ぜひ皆さんに もっと対戦を楽しんで頂きたいですね。

■Q.49: GG2 の続編の見通しは立っていますか?

■A.49:「社長作らせてください!」って感じです。アクションやRTS、さらにドラマにおいても、絶対におもしろくなる自信があります。もちろん、新キャラクターも追加したいですし。選挙カーに乗ったチップや全身メカ化したボチョムキンとかを出してみたい。実は後者はデザインがすでに出来てたりするんですが……(笑)。

■Q.50: 最後に読者にメッセージを御願いします。

■A.50: [GG2] は僕にとってかなりの意気込みを持って作った作品です。それだけにたくさんの資料がこのまま埋没してしまうのは惜しいと思っていました。そんな折、本書によってお披露目する機会を頂いたことに大変感謝しております。ゲーム中では「洋ゲーテイスト」で描かれていますが、設定イラストを見てもらうことでキャラクターの魅力がさらに広がるといいなと思っています。[GG2]をまだプレイしていない方にとっても、世界観をふくらませる一助になればと願っています。

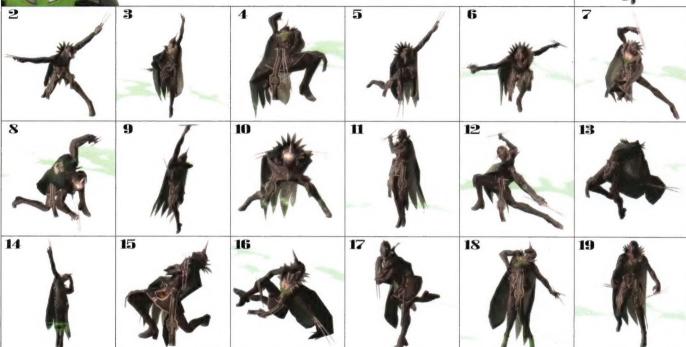
(2008年8月29日 アークシステムワークスにて)





レイヴンの覚醒必殺技「フェアツヴァ イフェルト」を繰り出すと、攻撃後に さまざまなフィニッシュポーズを決 めることはご存知だろうか? ここ では19種類に及ぶフィニッシュポー ズを公開。キミはこの麗しきポーズ をすべて見ることができるかな?





### GUILTY GEAR 2 - OVERTURE - 設定資料集

2008年10月1日 初版発行

構成·執筆

株式会社トリスター(牛澤庸二、目代将規)

本文・カバーデザイン 有限会社チタンヘッズ

印刷·製本

錦明印刷株式会社

協力

アークシステムワークス株式会社

発行人

新田光敏

販売 門倉 実、佐藤公昭、正木幹男、夏井義枝

制作業務

エンタテインメント書籍編集部(大村耕史、長瀬奈津子)

編集協力

ゲーマガ編集部(森 大和)

発行

ソフトバンク クリエイティブ株式会社 〒107-0052 東京都港区赤坂4丁目13番13号

TEL03-5549-1201

販売 編集 TEL03-5549-1164

© ARC SYSTEM WORKS

© SOFTBANK Creative Corp.

禁無断複製

http://www.sbcr.jp/

本書をお読みいただいたご感想、ご意見を上記URLからお寄せください。